

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 1 2003

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

последняя осень

Homeworld 2

вдохни вакуум полной грудью

Rome: Total War

перейти Рубикон

Half-Life 2

что продают на улицах города

Tony Hawk's Pro Skater 4

ветер дует, а я, типа, еду

Halo

от ПК на Xbox и обратно

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 11

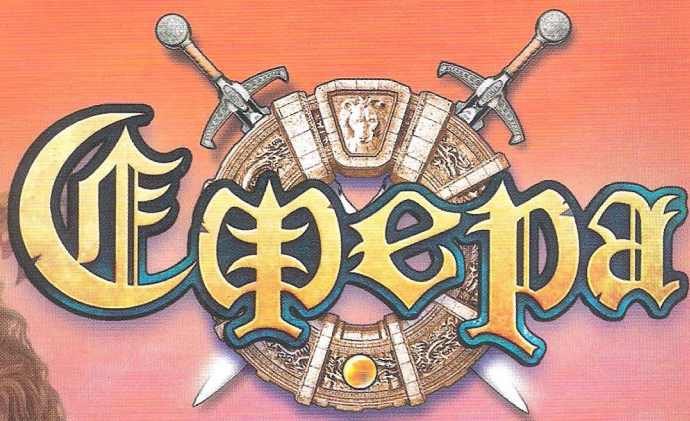
Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

**Сфера – перша російська багатокористувачка
онлайнова гра.**



© 2003 ТОВ "Нікіта" © 2003 ЗАТ "1С". Всі права захищені.



INTRO

Вот сейчас вы открыли наш журнал, читаете Intro и глупо улыбаетесь. Ладно, допустим улыбаетесь вы умно. Но вы же улыбаетесь? Рады, небось, что удалось купить такую раритетную вещь, как «Шпиль!» №11, да? Думаете, если тираж в 20 тысяч экземпляров раскупается за два дня, а вы все же успели купить этот номер, то вы — счастливчик? Фигушки! Счастливчики — это в программе с Максимом Алкиным.

Короче. Ну, вы улыбаетесь? Думаете, щас мы с вами начнем сюсюкать и заигрывать? Будем вам говорить, что мы лучше всех? Да, это правда — мы лучший игровой журнал нового поколения. Других вариантов нет и быть не могло! В общем, вы думаете, что сейчас вы прочитаете журнал, и скажете: «Хорошо, но мало!», и будете продолжать обрывать телефоны и валить в мыло shpil@not-for-spam-comizdat.com кучу писем с темой «Сделайте 64 страницы!». Мы не спрашиваем, мы знаем. Так и было бы, если бы не одно «фигушки!».

Тех, кто хотел, чтобы в нашем журнале было 64 страницы мы хотим конкретно и окончательно обломать. Не будет в журнале «Шпиль!» 64 страницы. Никогда. Обломались? Ага! Так вам и надо!

Нет, может когда и будет 64 страницы в нашем журнале, только не в следующем году. Потому что со следующего года журнал «Шпиль!» будет выходить на 80 страницах. [минута онемения]

А вот сейчас вы думаете, что это наши шуточки, и сейчас мы скажем, что, типа: «Хи-хи, мы пошутили». И мы вас снова обломает: «Фигушки! Это не шутка!».

80 СТРАНИЦ!

Ну и еще в довесок скажем: независимо от этих 80 страниц раз в сезон будет выходить спецвыпуск. Да, «Вся правда о Counter-Strike» — это далеко не конец! В декабре мы выпустим подборку супер-читов, ультра-прохождений и гипер-хинтов по самым мега-хитовым играм последнего полугодия! И это тоже будет 80 страниц. В общем со следующего года каждый месяц (если разделить число страниц журналов и спецвыпусков на число месяцев) будет выходить ровно 100 страниц! И еще 5 страниц обложек. Это если уж совсем точным быть.

Банзай? По-нашему БАНЗАЙ!



«Шпиль!» через 3 года

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама 2

Ждем-с!

PC

Vietnam War: Ho Chi Minh Trail 6
Conan 8
Fatal Frame 2: Crimson Butterfly 10
Half-Life 2 12
Rome: Total War 14
Apocalyptica 16

Приставки

Terminator 3: Rise of the Machines 4

To play or not to play

PC

Tony Hawk's Pro Scater 4 18
X-Plane v.6 20
Lord of the Rings: Return of the King 28
Halo: Combat Evolved 30
Homeworld 2 36

Ацтой

Judge Dredd vs. Judge Death 22

Hero of the game

Max Payne 2: The Fall of Max Payne 34

Клубничка

Наши на WCG 2003 38
Первая онлайн-лига по CS в Украине 38

Animania

Самурай Г. и русская Япония 40

Tips&Tricks

Cheats + Hits 42

Железный бум

GeForce FX — великий и ужасный 44
Мобильный геймеризатор 46
Серийный комп — выбор про-геймера 47

Shpilki

Vox Populi 48

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Diablo II is alive!

Ну, вы, конечно, будете смеяться, но Blizzard выпустила очередной патч к «Diablo II», одновременно затыкающий и дырки в «Lord of Destruction» (Expansion Set к этой игре). Патч носит гордый номер 1.10 и исправляет баланс персонажей как по скиллам, так и по характеристикам. До сих пор перевес был на стороне Некроманта и Варвара, которые при правильной прокачке зачастую становились настоящими Hero Killer'ами на Battle.net — все остальные служили всего лишь пушечным мясом. Бывали, правда, случаи групповой прокачки Палладина или Амазонки, но это были, так сказать, разовые акции — чтоб показать, что не все так плохо в этом мире. Теперь, возможно, баланс действительно будет.

Еще в игру впарили кучу новых фиш и мелких доделок (типа новых рунных слов и прочего).

Выходу нового патча мы приурочили небольшой турнир по «Diablo II» в масштабах издательства. При этом Lich бурчал, что это не РПГ, а черт знает что (но, тем не менее, показал весьма и весьма глубокие познания в игре),

а Pagan на 5-м уровне своего Некроманта обломался и одному ему ведомыми путями хамски прокачал своего персонажа до 30-го уровня (чтоб не так заметно было, а то, говорит, хотел прокачать до 80-го, но передумал), с чем и пришел валить Andariel, которая сдохла от одного только его взгляда. Главный редактор журнала «Компьютеры + Программы» решил отличиться — и его Колдунья Veda таки дала жару нежить.

Но вообще, по нашему мнению, единственное, что нужно было сделать в игре, — это увеличить Stash до 100 тысяч ячеек, чтоб хранить там весь хлам, и ввести службу каталогов хранимых в сундуке вещей. Ведь так жалко продавать раритеты и полные комплекты обмундирования!

Unreal попал в график

Уж как-то так сложилось, что все очень любят давать своим продуктам громкие имена. А особо умные — те вообще дают имена, показывающие, насколько их продукт круче, чем все остальные продукты (мы это вовсе не про продукты питания, а про игры говорим).

«UT 2003», если вы помните, вышел в 2002 году. Разра-

Indus3



ботчикам, видать, показалось, что так будет круто: 2003 год еще не наступил, а анриал уже вышел — и игра типа опережает время. Звучит громко.

Ну а дальше разработчики пообещали каждый божий год выпускать следующую версию игры и именовать их всех соответственно и так же оригинально: версию, вышедшую в 2003-м назвать «UT 2004», в 2004-м — «UT 2005»... Я надеюсь, закономерность вы уловили, потому что в планах компаний Epic Games и Digital Extremes выпуск игр вплоть до 2010 года.

Так вот, облом вышел у создателей игр. В 2003 году они не успели сделать версию 2004. Произойдет катастрофа — и «UT 2004» выйдет в 2004 году! По предварительным данным, в феврале.

Как банально!

У Activision булимия?

Есть такая болезнь: все время хочется есть. И человек в припадке булимии ест даже тогда, когда есть не хочет. А вот как раз этим компания Activision явно не страдает — она, хоть и жрет компании одну за другой, но делает это явно с глубоким расчетом.

Совсем, вроде бы, недавно Activision купила вместе со всеми марками, наработками и играми (в общем,

со всеми потрохами) Gray Matter Studios (сделавшую новый «Return to Castle Wolfenstein») и Raven Software, которая, между прочим, делала не только «Heretic», но и «Солдата удачи».

И вот еще одна новость: Activision купила еще одну фирму — Infinity Ward (разработчик новой игры «Call of Duty»). В состав этой команды входит целая куча народу, потрудившаяся в разных нашумевших проектах.

В общем, усиливается Activision не по-детски.

Blood Rayne 2 — еще кровавей

Terminal Reality и Majesco объявили, что уже через год нас ждет вторая серия мегабоевика с кровавой дамочкой в главной роли. Стильной мисс Рейн дадут по-новой заняться истреблением себе подобных. Вампиров, то есть.

В октябре 2004 года выйдет новая игра, где Рейн будет продолжать то, к чему у нее так лежит душа, — убивать злодеев. Обещают массу новых трюков и приколов. В общем, ждем-с.

А вы ждите превью, которое появится сразу же, как только нам удастся поймать живого сотрудника Terminal Reality и пригласить его в нашу комнату принудительных переговоров...



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Чит-коды

к самым популярным играм
последнего полугодия!

Прохождение

самых сложных квестов!

Хинты —

полезные советы, тактики, информация
к размышлению...

Easter Eggs —

привет от разработчиков самым внимательным
геймерам!

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

Название игры: Terminator 3: Rise of the Machines

Платформа: Play Station 2, GameCube, Xbox

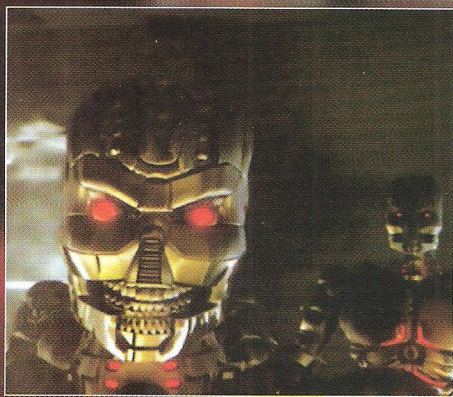
Жанр: action

Издатель: Infogrames

Разработчик: Black Ops

Мультиплеер: неизвестно

Дата выхода: декабрь 2003 года



В огне не горит и в воде не растворяется

Как известно, в скором времени все существующие на земле машины, начиная с калькулятора и заканчивая кибернетическими организмами, поднимут, возглавляемые Sky-net, восстание с целью навешивания террора и последующего захвата власти на Земле. Все это ни для кого не секрет еще со времен выхода в далеком 1984 году фильма Джеймса Камерона «Терминатор». Точно так же ни для кого не секрет и то, что люди будут всячески пытаться воспрепятствовать такому развитию событий. Для чего и будет создан отряд сопротивления Tech Com, возглавляемый Джоном Коннором. Чтобы антигуманные действия машин не повлекли за собой всеобщей паники, нас уже сейчас начи-

нают готовить к тому, что все будет хорошо, рассказывая в компьютерных и видеоиграх о деятельности этой замечательной конторы.

Игра **Terminator 3: Rise of the Machines** основывается на одноименном фильме, в котором главные роли исполнили Арнольд Шварценеггер, Ник Стал и Кристанна Локен. Действие «Rise of the Machines» развернется в не таком уж далеком будущем и из всех сил будет стараться повторить те батальные сцены, за которыми вы наверняка с замиранием сердца следили в кинотеатре.

Однако не ждите, что действие игры будет полностью параллельно сюжету фильма. Чтобы не дать игроку возможности отгадать, что ждет главного героя за дверью соседней комнаты и, вообще, чем игра обрадует в финаль-

ном ролике, в сценарий был внесен целый ряд новых обстоятельств и неожиданных сюжетных поворотов.

Изначально игроку предстоит попробовать себя в роли миньона Sky Net T-800 (ура!) — арниподобного механизма, обтянутого человеческой. Ваша цель: просачиваться на базы людей и, пока те лечатся, устраивать им самую что ни на есть развеселую жизнь.

Но уже после первого уровня подлые людишки захватят T-800 и перепрограммируют для своих гнусных целей. С этого момента вам придется сражаться на стороне недозащитников оставшегося человечества (фи!).

Перепрограммированного киборга T-800 отправляют в прошлое, где игроку (под личиной легендарного

Арнольда Шварценеггера) придется сражаться с T-X и защищать Джона Коннора. Для этих целей создатели подогнали широкий выбор оружия массового поражения: начиная от лазерного меча Sky Net, микропусковой ракетной установки Tech-com, винтовки Ar-15 и гранатомета M202 — и заканчивая межконтинентальными баллистическими ракетами и пустыми бутылками разного калибра. Так что вам не придется в лучших традициях отважных охотников за бутылками откапывать на свалках плазменные винтовки и боеприпасы, выброшенные роботами. Всего в «Terminator 3» представлено более 20-ти видов оружия.

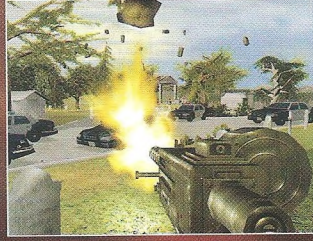
Бои занимают центральное место в игре — весь проект вертится вокруг этого сумасшедшего действия. Терми-





натор будет обладать довольно внушительным набором навыков рукопашного боя и целым рядом комбо-ударов, что даст игроку возможность осуществлять художественное метание врага в стены, проламывание головой все того же врага дверей и прочее. Так что зрелищность гарантирована.

Кстати, враги тоже не рогатками и дубинами возмездия с вами сражаться собираются — типа: извините, но завскладом в отпуске. У беспощадных и технически продвинутых солдат Sky Net таких проблем, сами понимаете, нет. Более того, киборги — при помощи систем наведения повышенной точности — без труда обнаружат вас даже в самом, на первый взгляд, укромном месте



и обрушат на вашу голову просто-таки страшные вещи.

Раз уж речь зашла о врагах, то хотелось бы отметить, что, кроме Т-Х, вам придется сражаться еще и со штурмовыми воздухоплавателями Flier Killers, оснащенными лазерными установками, а также с грозными снаружи и «добрыми» внутри Т-1, с «пушечным мясом» Т-900, вынюхивающими местоположение противника на земле, и с Hunter Killers — королевой танков.

Доказывать врагам всю бесперспективность их действий вам придется более чем на двадцати уровнях на протяжении тридцати часов. За это время вам предстоит посетить секретные лаборатории, военные базы, центральную часть Лос-Андже-



леса (как современного, так и будущего), а также некоторые страны, названия которых разработчики пока не разглашают. Кроме того, в игре самым беззащитным образом будут использованы панорамы будущего, продемонстрированные в «родственных» фильмах.

Большое внимание уделено визуальному исполнению игры. Все модели персонажей отличаются глубокой детализацией. Особенно это касается лиц героев, которые с помощью мимики смогут передавать почти все

эмоциональные состояния. Кроме того, разработчики использовали технологию синхронизации губ, что должно сделать героев еще более реальными.

Как видите, Black Ops обещает нам отличную игру, ничем не уступающую знаменитому голливудскому фантастическому боевику. Убедиться, так это или нет, вы сможете уже в декабре этого года. Что ж, остается только дожидаться.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

Каратэ-до и



после

В прошлом месяце «Шпиль!» приглашал своих читателей посетить интересное действо — чемпионат Европы по каратэ, который проходил в Киеве. Кто не успел там побывать — читайте.

Из статистики: на этот чемпионат в Украину приехало

800 участников из 20-ти стран мира. Почетным гостем Киева и Главным судьей чемпионата стал сам шеф-инструктор Международной федерации карате-до Шотокан — обладатель 8-го дана, господин Хитоши Касуи.

Команда из Украины стала лучшей сборной чемпионата. Наши спортсмены в личном и командном зачетах заво-

евали 34 золотых, 25 серебряных и 32 бронзовых медали. Знай наших! Единственное, чего не удалось украинцам, так это выиграть золото в командном кумитэ. В этой части чемпионата наши спортсмены оказались слабее сборной Азербайджана.

Из впечатлений: интереснее всех выглядела женская часть команды из Ирана: всем девушкам, как мусульманкам, разрешено было соревноваться в платках. Зрелище, я вам скажу!!! А красивее всех нам показались девушки из Турции©.

Журнал «Шпиль!», кстати, для всех участников и посетителей организовал компьютерный мини-клуб.

Где баталии были более жаркими — на татами или на

ПК в игровом секторе журнала «Шпиль!» — определять не будем. Скажем только, что в нашем «компьютерном клубе» было очень «горячо»: после проведенных боев все спортсмены считали своим долгом продолжить борьбу уже в виртуальном мире.

Большое спасибо компании K-Trade, предоставившей для нашей площадки ПК «Kredo». Как всегда, техника была на высоте и выдержала натиск игроков.

А компании «Мультитрейд» передаем привет! И спасибо за игры, которые были подарены нам и установлены на ПК.

Что дальше? Наверное, новые соревнования по каратэ и новые акции журнала «Шпиль!» Следите!



Название: Vietnam War: Ho Chi Minh Trail

Платформа: Kungfu Studio, E-pie Entertainment

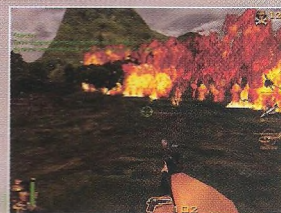
Издатель: E-pie Entertainment

Жанр: shooter

Системные требования: PII — 450, 16 Mб Video, 128 Mб ОЗУ

Выйдет: осенью этого года

(только это за бугром — а у нас в конце декабря)



По следам Хо Ши Мина

Шли семидесятые годы прошлого века. Годы-то шли, а вот американцы не хотели — не шли в то место, куда их послал СССР. Они сидели. Сидели и смотрели на Вьетнам. И как-то не очень им нравилось то, что они там видели. Они и сейчас коммунистов не любят, а уж тогда... Тогда Северный Вьетнам был слегка «красным». Как раз там серп и молот жаловали. Ну и Россия (точнее, СССР), конечно, юзала эту «любовь» по полной и пыталась свое влияние на Азию через мировых производителей тапок расширить. Американцам же этого почему-то не хотелось. Им хотелось чего-то доброго, мудрого, вечного. Например, укрепления своей «авторитетности» на землях все тех же бедных азиатов. Вот только повода не было.

Посмотрели тогда северяне в одну сторону. Видят — стоят американцы и плачут: повода не-е-ет. Посмотрели северяне в другую сторону. Видят — буржуи из Южного Вьетнама... э-э-э... буржуют☺. И северяне поняли, что это неправильно! Северяне захотели и себе такое. Северяне почухали репу и стали готовиться к войне под девизом «Землю — рабочим, заводы — крестьянам, поводы — американцам, по шап-

ке — буржуйам»☺. Американцы обрадовались несказанно — и пошли сеять то самое вечно-добро-мудрое. Но вот вьетнамцам это уже не понравилось — совсем даже наоборот. И решили они показать великим гамбургерам, что Вьетнам — это не только мировой поставщик тапок, но и пушечное мясо☺.

События игры разворачиваются как раз после того, как Франции (союзнице америкосов) сделали ба-а-альшой такой кирдык и, попустив все ее несметное войско вместе с парой-тройкой фортов, отфутболили его за пределы Вьетнама. У высшего СШАковского командования руки очень сильно зачесались порвать узкоглазых, как Тузик порвал печально знаменитую грелку. Надуплили они по всей карте солдат и технику. Солдаты сначала слегка офигели... а чуть позже офигели уже совсем. Ибо не привыкли они по непроходимым джунглям слоняться, муче-це откармливать и хитрые ловушки на себе испытывать. Да и вьетнамцы тоже не промах: они жестоко расправлялись с оккупантами, отбивали от стад старых и больных и... съедали☺. Хотя, в принципе, американские военные были ничуть не лучше и частенько делали всякие невинные шалости, из-за которых слегка страдали цивильное население.



Как обычно, играть мы будем за четырехметрового качка Халка Рэмбовича, который, как это ни странно, — американский солдафон. Воевал он с командой, мочил всех кого ни попадя, но... Но поубивали подлые узкоглазые всех его товарищей (кроме него самого, естественно). А самое вумное в мире СШАвское командование, вместо того чтобы забрать выжившего, приказывает ему не просто оставаться на месте, а еще и всякие задания (коих будет более 62) выполнять. Ну и чтоб нашего альтер эго не замочили прежде времени, вертолеты будут сбрасывать ему пушки и патроны; а самолеты и артиллерия покажут ненавистным противникам «кровоавую баню по-американски». Замечены также сообщения о суперфеньке — стене напалма. На скринах смотрится эффектно.

Кстати, о графике. Девелоперы говорят, что она будет улет, отпад и рыдание других графически жалких шутеров типа «Дума-три»☺. Но при всем при этом

скрины выглядят как-то не очень (разве что, как я сказал выше, напалм рулит)... Такое ощущение, что графа устарела где-то на годик. Да и с такими системными требованиями тоже как-то не очень верится в обещания по поводу какой-то охрененной графики, суперпотрясающих визуальных эффектов и офигительной красоты боя.

Концепт-арты пукалок довольно неплохи. Вот если стволы еще сделают хоть чем-то похожими на реальные пушки тех времен, то будет совсем уж «зер гут».

Среди прочей лапши, с ушей было снято☺ сообщение о мега-супер-пупер-дупер-умных ботах и потрясающей прорисовке NPC. Управление, как обычно, будет ну «проста супер лехкое»☺.

Ну что ж, в конце осени посмотрим, что там склепают Е-пайовцы.

Гроза всех тапков —
Khal-Tosin



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-ABN



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



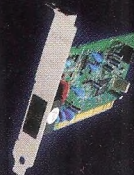
OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.: +38 (044) 458-34-34
факс: +38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

ІКС-МЕГАТРЕЙД
КОРПОРАЦІЯ ІНКОМ
Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.: +38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Товар сертифіковано

Название: Conan

Разработчик: Cauldron

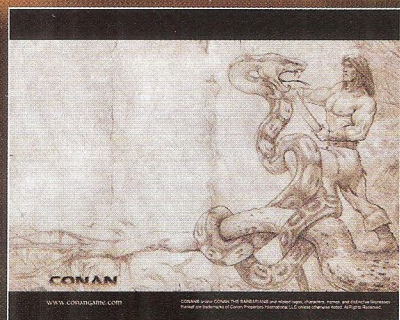
Издатель: TDK

Жанр: action/adventure

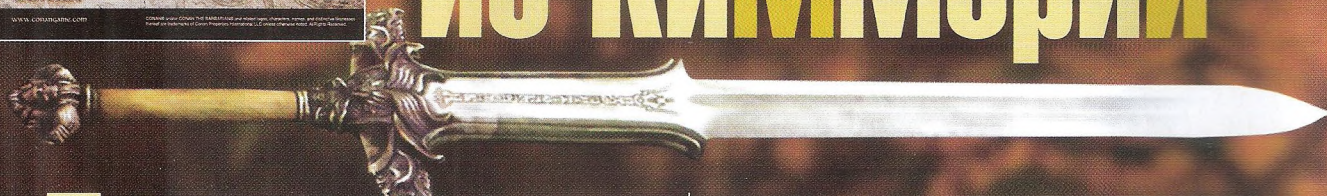
Системные требования: P-4-1400, 256 Mb Ram, 64 Mb 3D Video

Платформа: PC, PS2, Xbox

Дата выхода: второй квартал 2004 года



Конан, варвар из Киммерии



Д а-а, приключения самого великого воина всех времен и народов свое отражение найдут наконец-то и в откомпилированном программном коде (который смогут запустить обладатели PC, PS2 и Xbox).

Эх, хорошо, когда издатель — TDK. Им ведь запросто можно купить права на использование всей атрибутики Хайбории (мира, где жил и сражался Конан), а уж потом разбираться, что нужно, а что — не очень.

Итак, какие именно произведения легли в основу Conan'a, не известно до сих пор. Но со-

бытия игры будут происходить на родине Конана — в скалистой и продуваемой холодными ветрами Киммерии, а также в столице Зингары — Кордаве, в жарких тропических джунглях одного из Черных Королевств — Дарфара, в мрачных и диких Пустошах Пиктов. Разумеется, не обойдется и без зловещей Стигии — родины всех змеепоклонников и колдунов из Черного Круга. К сожалению, никаких местных «знаменитостей» в игру, судя по всему, не вставят.

И все же, сейчас редкий разработчик не добавляет в свое творение ложку дегтя. Итак, исходя из доступной информации,

можно сделать вывод: у ребят из Cauldron туговато с фантазией. Потому как сюжет, к сожалению, будет линейен во всех отношениях — Конан будет вступать по локациям и нарезать тонкими ломтиками толпы врагов. И так — вплоть до самого главного злодея, который своей широкой спиной закрывает табличку с надписью «THE END». Иногда, правда, будут попадаться очень хитрые головоломки в стиле «Дерни за колечко — дверца и откроется». А еще в игре будут присутствовать элементы RPG в виде прокачки пары-тройки параметров.

В общем, все как обычно — разработчики решили не особо напрягаться и пошли по дороге, по которой, как правило, идут все фэнтезийные экшены, еще со времен древнего и плоского «Golden Axe».

Управление в игре будет довольно простым, поскольку игра мультиплатформенная: пара ударов, прыжок и блок. В игре должны присутствовать и всеми лю-

бимые комбо-удары. В самом начале игры Конану будет известно лишь несколько самых простых комбинаций, но, постепенно набирая опыт, киммериец будет совершенствовать свое мастерство, осваивая новые, еще более смертоносные движения.

Опыт будет начисляться за убитых врагов, а также за выполнение квестов или решение головоломок. Во многих локациях придется освобождать пленные души, но вопросы вроде «Чьи это души?», «Как их освобождать?» и «А зачем вообще это надо?» остаются пока без ответов. Разработчики проболтались, что им очень здорово помогают ребята из Marvel Comics. А это значит, что для освобождения такой души, скорее всего, придется изрядно поработать мечом. Это еще и верный признак того, что все уровни будут строиться по принципу «Veni. Vidi. Vici», что в дословном переводе с латыни на нормальный язык означает «Пришел, увидел, всех убил».





Несказанно радует еще и то, что разработчики решили отойти от весьма распространенной сейчас практики надувательства геймеров путем подкрашивания и подрисовывания скриншотов в 3D-редакторах, а честно демонстрируют то, что ими сделано на данный момент. А сделано уже немало. Локации поражают богатством красок и обилием деталей. Древние заколдованные рощи в Дебрях Пиктов, таинственные днем и полные первобытного ужаса ночью стигийские пирамиды, вечнозеленые, пропитанные ядовитыми испарениями джунгли — все это выглядит более чем впечатляюще.

А вот оружия в игре — с точки зрения геймеров, избалованных всякими там «Devil May Cry», — маловато будет. Но это очень просто объясняется тем,



что Конан всегда отдавал предпочтение прямым двуручным или полторным мечам.

В игре будет более 50-ти различных типов монстров (это еще не считая боссов). Противостоять киммерийцу будут пикты (эдакие гибриды пещерных людей и североамериканских индейцев — и с очень скверным характером), гигантские скорпионы, волки, львы, разбойники пираты, а также другая типичная для фэнтезийных миров, подобных Хайбории, живность. Не обойдется без магии и волшебников, ведьм, демонов и нежити (ну куда же без оживших скелетиков?). А в горах родной Киммерии могучему варвару придется сразиться с ледяными гигантами — сыновьями Имира, извечного противника Крома — единственного, сурового и справедливого бога всех киммерийцев.



Модели большинства противников сделаны на очень высоком уровне, а вот над внешностью и анимацией как человекоподобных существ, так и самого главного героя не покладая рук продолжает трудиться целая команда программистов и дизайнеров. Но, скорее всего, к моменту релиза человеческие фигуры тоже будут выглядеть прилично. И если кто-то думает, что Конан будет похож на Арнольда Шварценеггера, то тут их ожидает полный облом — внешность Конана взята из первых серий Marvel'овских комиксов о приключениях могучего варвара. Скорее всего, большинство идей разработчики взяли оттуда же, а не из новелл Роберта Ирвина Говарда — «папы» Конана.

В игре будут использованы саундтреки из обоих фильмов



про Конана. И этим все сказано. Да, Basil Poledouris когда-то постарался на славу.

Вместе с игрой выйдут и новые выпуски комиксов, а также, возможно, и новые серии низкоинтеллектуальных мультфильмов, которые частично будут перекликаться с сюжетом игры.

И что самое интересное, в интернете поползли слухи о том, что «Железный Арни» не прочь снова взять в руки тяжелый двуручный меч и из скромного губернаторского кресла переселиться на золотой трон Аквилонии, корону которой в свое время завоевал Конан. Иными словами, вроде как хотят снимать третью часть фильма. Но, с другой стороны, верить инетовским слухам — себя не уважать.

Лещук Алексей

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЗВОНІТЬ САМ!



ВСЕ ПРО НОВУ ПОСЛУГУ
за тел 238 89 89
www.iptelecom.ua

IP
TELECOM

Название игры:

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Платформа: Play Station 2, PC**Жанр:** survival horror**Издатель:** Tecmo**Разработчик:** Tecmo**Мультиплеер:** отсутствует**Сайт игры:** www.fatalframe2.com**Дата выхода:** декабрь 2003 года

ФОТОГРАФИЯ С ТОГО СВЕТА



«Б

ольшее трех раз пугать нельзя!» — говорило одно чрезвычайно симпатичное мультиплика-

ционное привидение, когда объясняло своему ученику, почему после сеанса страхонаведения парочка раздолбаев была отпущена целой и невредимой. Но японские разработчики компьютерных и видеоигр с такой концепцией не согласны и постоянно предлагают любителям электронных развлечений продолжить банкет, в котором основные блюда — страх и ужас, приправленные паникой.

В частности, в самом скором времени пред наши красные (оттого, что спим без просыпу — недосыпаем, в общем) глазки предстанет проект японских компьютерных мастеров из компании Tecmo, получивший название **Fatal Frame 2: Crimson Butterfly**.

Новая «сказка» от японских умельцев

Две сестренки-близняшки, Майя и Мио, прогуливаясь по прекрасному старому лесу, видят на поляне огненно-красную бабочку. Очарованные ее красотой, девочки следуют за ней — и попадают в заброшенную деревню. Несколько столетий назад в этой деревне провели жертвенный ритуал, для того чтобы вызвать демона (естественно, в чьих-то корыстных целях). Суть ритуала заключалась в том, что одну из двух сестер-близнецов заставили убить другую. Но все имеет свою цену и свои последствия — и после этого жестокого обряда погибла вся деревня. Как вы уже, наверное, догадались, Майя и Мио попали в это место не случайно — и теперь на их хрупкие плечи возложена непростая задача: исследовать населен-

ную призраками местность с целью их (призраков) полной ликвидации с последующей экстрадицией в мир иной, без права переписки и бесцельного блуждания с запугиванием маленьких детей.

Улыбочку, пожалуйста!

Новая игра должна стать неким гибридом «Clock Tower» и «Resident Evil Snap». Из первой игры взята прекрасная реализация атмосферы и мрачной красоты виртуального мира, а из второй — собственно концепция игры. Те, кто помнит «Resident Evil Snap» для N64, легко схватят идею данного проекта. Для тех же, кто с этой игрой не знаком, объясню: смысл RES состоял в том, что нужно было фотографировать зомби в наилучших ракурсах — и за это игрокам начислялись очки.

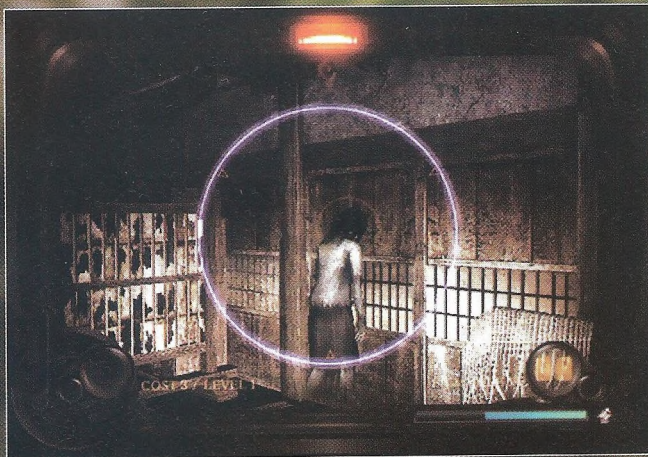
Правда, в «Fatal Frame 2: Crimson Butterfly» элемент фотографирования вплетен в игровой процесс куда более изящно. Сама игра соткана из всех известных элементов поднятия адреналина в алкоголе: страх, темнота и отсутствие оружия. Причем «ткали» с уклоном скорее в сторону «Clock

Tower», нежели в «Resident Evil» — если в последней истребление монстров происходит грубо (гранатометы, магнумы, дробовики), то в «Clock Tower» все обходится более или менее тихо. Не без оружия, правда, но все же.

Примерно таким же образом система взаимодействия с окружающей средой реализована и в «Fatal Frame». Майя находит в заброшенном доме доисторическую фотокамеру — и с помощью этого диковинного оптического прибора сестрам придется сражаться с призраками и другими персонажами, попавшими под горячую (или хотя бы слегка подогретую в микроволновке) руку. А также решать головоломки и, в конце концов, просто развлекаться 24 часа в сутки, запечатлевая наиболее интересные и красивые моменты игры. В итоге вы можете снять даже целый фильм под каким-нибудь звучным названием вроде «Зудящие призраки в ночи».

Как видите, фотоаппарат — просто шикарная вещь и, к тому же, очень полезная. Фотографируя призраков и изрыгая на них вспышку, вы тем самым растрчиваете их хит-поинты, от чего бедолаги теря-





ют свою силу — и в конечном итоге умирают. Решение головоломок требует большого напряжения фантазии фотографирующего — начиная от расшифровки простых подсказок, проявляющихся только на кадрах (при съемке, скажем, пазла), и до логических ключей. Так, например, съемка некоторых дверей приведет к появлению совершенно другого изображения какого-либо места. Такая дверь откроется только в том случае, если вы найдете локацию, полностью соответствующую изображению на снимке, и сфотографируете ее.

При особо удачном захвате фантомной персоны в объектив начисляются очки, что позволяет совершенствовать камеру. В конце концов это приведет к тому, что игроки получат возможность открывать любые двери и какие угодно пивные бутылки, а также находить невидимые следы, души бывших хозяев домов, тайники с последними сигаретами и другие весьма ценные вещи и явления.

А чтоб играть в «Fatal Frame 2» было еще страшнее, разработчики постарались, насколько это возможно, избежать использования оружия массового поражения, равно как и примитивно-материальных орудий убийства. Поэтому вполне может случиться так, что фотоаппарат будет вашим единственным оружием.

Мама, мне страшно!

Самое привлекательное в «Fatal Frame 2» — это то, что играть *действительно страшно*. Атмосфера царит самая что ни

на есть гнетущая (в хорошем смысле этого слова). Забудьте о выскакивающих из ниоткуда зеленых зомби и о разбивающихся вдребезги окнах. Поднятие адреналина в крови достигается за счет совершенно других методов. Пугает абсолютно все: случайный скрип двери, легкий ветерок, мрачное окружение. Вы думаете, что кроме вас в комнате никого нет? Так вы таки ошибаетесь. Взгляните в объектив своей фотокамеры — и увидите призрака, стоящего в полуметре от вас.

Одной из самых примечательных составляющих игры является графика. Хотя «Fatal Frame 2» использует тот же движок, что и первая часть, движок этот, тем не менее, подвергся серьезной модернизации. Основной упор сделан на детализацию мрачных интерьеров. Причем заметно разнообразились текстуры (создатели поднаторели в освоении хитростей программирования для PS2), и, конечно же, особое внимание уделено различным графическим фильтрам и проработке освещения — одной из ключевых деталей, вдыхающих жизнь в «Fatal Frame» (особенно мне запомнились лучи света, пробивающиеся сквозь облака).

Самобытные пейзажи весьма детализированы: река, деревья, полянки всякие, покрытые многополигональными цветами. Всевозможные магические эффекты — те вообще сложно описать, это нужно видеть. Что же касается моделей персонажей, то они великолепны.

Подстать графике и звуковое оформление. Создатели



обещают, что голоса призраков будут сопровождаться еле различимым эхом, что придаст голосу еще большую силу и загадочность. Каждый персонаж будет иметь неподражаемый и только ему свойственный набор фраз и звуков, полностью характеризующих натуру этого персонажа.

Что ж, настало время подвести итог. Итак, любителей «чего-нибудь пострашнее» ожидает в этом году большой сюр-

приз — в лице «Fatal Frame 2: Crimson Butterfly». Как на эту игру ни взглянуть, в ней практически все хорошо: и проработанная графика, и до тонкостей продуманный сюжет, и игровой процесс.

Европейский релиз этого во многом уникального проекта ожидается 4 декабря — как раз специально в день моего рождения.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru




ТЕПЛО І РАДІСНО!



Купуючи комп'ютер DiaWest з монітором LG отримайте пляшку шампанського та:

- з ЕЛТ-монітором **FLATRON** стильну фірмову шапку
- з LCD-монітором стильну фірмову шапку та шарф

акція триває з 1 листопада до 31 грудня

Київ: вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Ігната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк: вул. Леся Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон:** вул. Суворова, 1А, т. 26-48-10; **Івано-Франківськ:** вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв:** пр. Леніна, 74А, т. 47-77-74; **Рівне:** пл. Короленко, 1, т. 62-10-43; **Чернівці:** вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, т. 51-67-11; **Дніпропетровськ:** пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ:** вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів:** пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; **Харків:** пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ:** пр. Леніна, 57А, т. 53-51-38; **Хмельницький:** Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

Internet-magazin: shop.diawest.com 456-76-61

Название игры: Half-Life 2

Разработчик: Valve

Жанр: FPS с элементами survival

Дата выхода: апрель 2004 года



Период полураспада мозга



Один маленький мальчик вспомнил однажды о том, что папа каждый год на Рождество дарит ему подарки. И тут ему пришла мысль, что папа — он добрый и подарок может подарить и через месяц, хотя до Рождества еще полгода. Мальчик подумал:

— А что если папа через четыре недели подарит мне собачку? Да, вот это было бы классно! А вдруг большого и злобного бультерьера? Вот это вообще здорово! Ух, как классно было бы.

В общем, промечтав примерно с неделю, мальчик целиком и полностью уверился, что папа подарит ему двух бультерьеров с красными поводками и что собаки будут его слушаться и будут знать все команды. Потом, когда до назначенного срока оставалась всего неделя, мальчик вдруг подумал:

— Если папа собирается купить мне двух бультерьеров с двумя красными поводками и не просто так,

а предварительно обучив их, то, значит, собак он уже купил — и отдал их на дрессировку профессиональному кинологу!

Еще через день мальчик был уверен, что собаки уже почти выдрессированы. И тут его озарило — ведь у папы в заднем кармане брюк стопово лежат фотографии его красавцев бультерьеров! Как же так: собак купил, а портрета двух псов в красных ошейниках не сделал? Да быть такого не может.

В общем, в тот же вечер, как только папа повесил одежду в шкаф, мальчик пробрался в спальню, залез в карман папиных брюк, достал оттуда то, что там лежало, и бросился в свою комнату разглядывать фотографии булей.

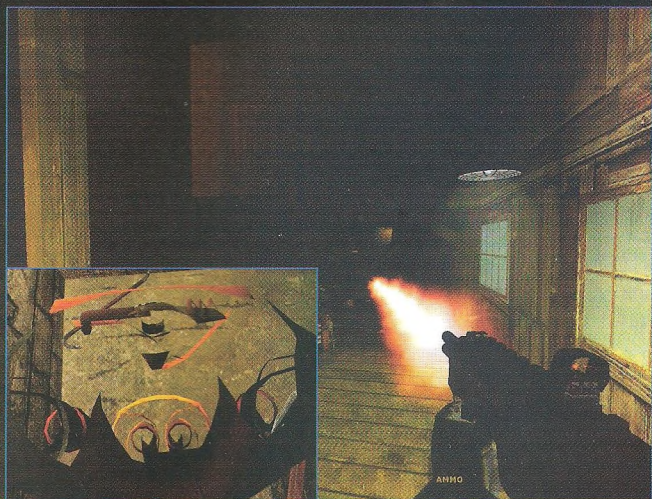
Он забрался под одеяло, тихонько включил фонарик и обнаружил пакетик с фотографией... голую тетку. И бросился к папе с воплями:

— Фу! Папа! Как ты мог придумать подарить мне чужую голую тетку?

Примерно так же выглядит то, что произошло с исходными кодами ожидаемой всеми игрой Half-Life 2. То, что игра будет, знали все. Но когда точно она выйдет — этого не знали. В течение сентября всплывало несколько гипотез по поводу даты выхода игры — и окончательным днем релиза всеведущие геймеры почему-то назвали 30 сентября. Но эта дата прошла, а игры не было! Более того, Valve — разработчик игры — не подтвердила того, что она вроде как собиралась издать игру именно в конце сентября! По мнению геймеров, это было просто мерзко со стороны разработчиков! Ведь весь мир ждал — а они не подтвердили, что

обещали? Пусть даже они не давали повода, но раз уж все говорят, что игру выпустят — значит, надо-выпускать!

Прошло еще несколько дней, и в интернете появились данные о том, что исходники игры были похищены, и чуть ли даже не русскими. Я был уверен, что исходники украли. Я даже мог поверить в то, что это сделали русские. Но когда на раскладках появились компакт-диски, на которых было написано «Оригинальная, финальная и полностью лицензионная версия игры Half-Life 2», — я прозрел. Хамство и пофигизм дошли до предела. Не буду называть имена фирм, заявивших о том, что они имеют права на издание этого «шедевра»... Впро-





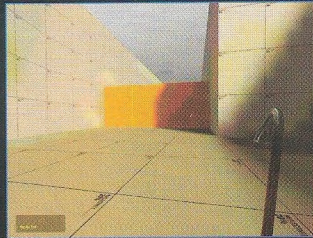
чем, вы и сами можете пойти к пиратам и увидеть это чудо.

Но все это ерунда, все это — просто мелочи по сравнению с тем, что начали говорить о разработчике. «У них игра не готова и на 30%!», «Тут везде скрипты!», «Графика недоработана!» Блин, ребята! Вы голову поимейте! Вы же что украли? Исходные коды полуфабриката с необъявленной версией игры? И что вы хотели там увидеть? Золотой Мерседес CLK? Это же ведь просто украденный вами *полуфабрикат*! Короче, нет слов...

Но давайте все же я расскажу, что на этих полумерных дисках имеется. Сильно утрамбованная версия игры, помещенная на двух дисках, включала в себя английскую и русскую (!) версию. Скопированную, готовую к запуску. Ну, с запуском там, конечно, проблемы, но русский перевод действительно имелся. Я его, правда, так и не увидел — кодировка падала. Но он там был. Интересно ли вам будет узнать, что, судя по дате создания файлов с русским переводом игры, она была запакована в эти архивы примерно через 5 дней после опубликования информации о краже исходников. Русский след выпирает наружу...

На 2 компакта пираты умудрились влихнуть аж... 4,38 Гб! Это просто супер. Я и захотел бы — не смог бы так. Работали профи. Запустил оболочку (запускается она из оптимизированного меню — вместо русских символов там сплошные знаки вопросов), видим знакомый и уже почти родной Steam, который натер мозоли на глазах в игре «Counter-Strike 1.6». Те же пункты того же меню. Запускаем игру, и вперед!

Не знаю, что там не нравилось людям, похитившим игру, но она почти готова. Текстур действительно нет, монстры респавнятся через раз, объек-



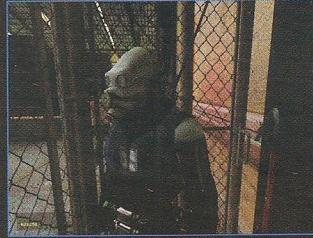
ты висят в воздухе (многие скрипты для объектов явно не успели написать), но все работает. Почти все.

Графика Navok 2.0 рулит. Движок — просто обалдеть и не проснуться. Походка людей и монстров, нанесение повреждений, оружие — все очень впечатляет. Читайте статью о «Max Payne 2», где этот движок использовался, — и вы поймете, что это так. Но в HL2 этот движок кажется еще более навороченным.

Я смотрю на это все с точки зрения разработчика, а не с точки зрения покупателя этого полуфабриката как нового и полностью готового продукта. Да, если в игре дать кому-то из друзей по ноге, он упадет, но речь его будет продолжаться — причем слышаться она будет откуда же, где должна была бы находиться голова пострадавшего. Но это не глюк — это недоделка! Никто же не говорит о формочке с вылитым в нее тестом: «Какой галимый торт! На нем нету даже крема!» Тут та же история. Виден колоссальный труд программистов.

С разрешением 1600 × 1200 и всеми эффектами игра на Pentium 4 1,8 ГГц с 512 Мб памяти пошла отлично. Карта GF FX4800 — тоже не самое дорогое на данный момент приобретение в составе системы. В общем, если чуток понизить уровень графики в игре, то она, думается, пойдет и на среднем современном игровом ПК. Если сравнивать с другой стыренной игрой — «Doom 3» (который, кстати, мне также подкинули на тест, только год назад) — то прогресс налицо. И если Кармак сказал, что «Doom 3» будет прожит на 60 fps и это якобы серьезно завязано на игровом процессе, то тут при малых разрешениях (800 × 600, например) игра должна летать и показывать 100-150 fps на нормальной машине.

Отличная планировка уровней, отличная прорисовка тех



текстур, что присутствуют, отличное освещение — это видно уже сейчас. Монстры (как старые знакомые из первой части, так и новые) ведут себя вполне разумно. Скрипты, ясное дело, есть, но куда уж без них... Тут, пожалуй, обман все же налицо: говорили о том, что скриптов в поведении монстров не будет — но появление их однозначно заскриптовано. Зато боты умные, шустрые и не такие уж безобидные. Что будет дальше — даже страшно представить. Говорю вам: предстоит нечто просто совершенно сумасшедшее! HL2 станет хитом. Ну, тут никто особо и не сомневался, но все же теперь это ясно на все 100%.

Одна просьба: геймеры! Будьте разумны! Если уж кто-



то что-то украл, ну не будьте вы столь всеядны, не кидайтесь на эту дрянь! Представьте себе, что кто-то украдет у вас ваше грязное белье и будет показывать его с изнанки, на всех углах распевая: «А Вася — грязный козел! Вот его белье!» И поздно будет говорить о том, почему ты вчера вечером не успел принять душ и лег спать, не помывшись... В общем, все это будет мерзко. Точно так же мерзко, как то, что сейчас происходит с HL2. Подождите до апреля! Игра будет слишком хорошей, чтоб уже сейчас портить впечатление от нее этими скопированными исходниками. Будьте умнее.

Max Freeman

акції проходять з 1 листопада до 31 грудня

Комп'ютерний світ

diawest

З НОВИМ РОКОМ!

ВЖЕ СЬОГОДНІ НОВОРІЧНІ АКЦІЇ, ЗНИЖКИ, РОЗІГРАШІ, ПРИЗИ ТА ПОДАРУНКИ ВІД DIAWEST

Придбайте будь-який комп'ютер "DiaWest" та отримайте знижку 20% на блок безперебійного живлення.

А якщо цей ПК буде на базі процесора Intel, то ще ви отримаєте акустичні колонки, а з процесором Intel Pentium 4 з технологією HT - флеш-пам'ять на додачу!

З моніторами LG одержите фірмові шапку та шарф!

А купуючи периферійні пристрої HP, Ви автоматично приймаєте участь у розігріш цифрової фотокамери!

Та пляшка шампанського до святкового столу!

Інтернет-магазин shop.diawest.com 456-76-61

Додаткова інформація за телефонами:

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Пната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 59, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; **Івано-Франківськ**, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Королівка, 1, 62-10-43; **Чернівці**, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 34-06-04; вул. Рибача, 178, т. 33-79-33; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Рибача, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-04-6; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; **Хмельницький**, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

Название игры: Rome: Total War
Разработчик: Creative Assembly
Издатель: Activision
Жанр: RTS
Дата выхода: 14 марта 2004 года



О бедном легате замоЛВИТЕ слово

Tribute to Shogun: Total War and Medieval: Total War...

Ура! Я получил направление в Рим! Продолжительная осада кабинета главреда, сопровождавшаяся отключением воды, газа, электричества и... (ну и садист

же я!) интернета, закончилась. Я выкатился из кабинета с путевкой в Римскую Империю. Сделав пару контрольных пинков по телам конкурентов, вставшим по всей редакции, я пошел собирать манатки.

Итак, возьму только самое необходимое: дворники для КАМАЗА, вафельное полотенце, тапочки вьетнамские, пять пачек сливочного масла и, конечно же, любимую картину неизвестного автора «Иван Грозный делает своего сына». Ах да, еще русско-латинский разговорник. Не мешает потренироваться.

...Отловив в ближайшей пиццерии перепуганного римлянина, я задал ему дежурный вопрос: «Какус тебеус погодус, чувакус?». В ответ последовали непередаваемые перлы их диалекта. Ладненько. Закинув макаронника в подвал к остальным жертвам своих лингвистических опытов, покормив попугайчика и оставив его за старшего, я потушил на Броварское шоссе. А оттуда уже и до Рима рукой подать. Главное — по компасу идти и мох на северной стороне гаишников отыскивать.

И вот, наконец, дорога (согласно пословице) привела меня в Рим. Эх, держите меня семеро! Где тут знаменитые римские оргии?! Сюда? Позвольте, уважаемый, а где же женщины, карты и вино? Сначала здесь подписать? Да сколько угодно...

О Юпитер! Надо же было повестись на такой нехитрый развод! Все кончено — я попал в римскую армию. Со злости даже свой табельный меч пог-

нул. Хотя так оно даже красивше — теперь им можно из-за угла колоть и рубить...

Но тут пришел центурион и огласил: «Граждане! Имею честь объявить, что мы перешли от спрайтов к полигонным моделям». От радости и счастья все долго плакали. В общем, наши лица стали ровнее и красивее, чем у Пугачевой после 666-й подтяжки кожи, — и теперь геймеры даже при большом приближении смогут насладиться мужественностью наших харизм.

Всплакнули мы и по поводу изменений на глобальной карте. Сквозь слезы счастья мы выдавливали из себя восторженные фразы по поводу того, что все строительство городов на «стратегической» карте отображается и в «тактическом», «реальном» режиме. Драться мы будем теперь и на улицах — с теми же недовольными, что требуют «чипсов и стрип-шоу» и высказывают всяческую критику по поводу повышения налогов на продувание макарон и надувание шариков.

Небезынтересно было услышать, что, помимо «своих», появились еще и «чужие» — в лице двадцати и одной малой народности. Среди этих нанайцев особо выделяются греки, любители фиников — финикийцы, а также персы и прочие галлы. Центурион показав нам свой дембельский аль-

Новая акция!!!

В редакции ШПИЛЯ! не утихали споры на тему, какая из уже опубликованных в журнале статей самая-пресамая (лучшая, классная, и даже разукрашенная, тоже, в общем, очень хорошая). В результате, у Совы сел голос: теперь он силит, ухает и устрашающе вращает глазами. Linch хватался за джойстик и требовал у окружающих подтверждение своей исключительности. Про поведение Маха можно говорить только шепотом...

И вот в такой обстановке пришло решение: ШПИЛЯ! начинает новую акцию.

Мы ее назвали

«Улетная статья»

Условия участия очень простые:

1. вы читаете журнал ШПИЛЯ!
2. находите лучшую, по вашему мнению, статью;
3. заполняете купон;
4. вырезаете его из журнала;
5. присылаете в адрес редакции;
6. участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании «1С» каждый месяц.

Результаты будут публиковаться в каждом номере, начиная с № 1-2004 год.

В журнале ШПИЛЯ! № 11 самая лучшая статья:

Это говорю я,

Фамилия _____

Имя _____

Контактный телефон _____

Удачи!

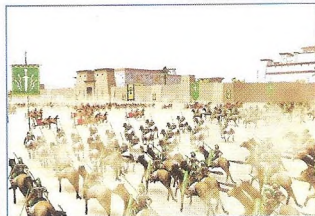


бом, из которого самым смекалистым стало понятно, что юниты у каждой нации уникальные (боевые страусы, гусеничные слоны и злобные попрыгуньи кролики следующего поколения).

А то вот еще: недавно в Ленинской комнате смотрели мы всем легионом телевизор. Нет, нет, я не ошибся — хоть Ленина тогда еще не было, но комната его имени уже существовала, и стоял в ней телевизор. И оттуда Хитромудрый Йода закинул инфу о том, что над озвучкой поработало 400 человек. Так и представляю, как они хором произносят какую-то фразу. Звучать должно впечатляюще. Авангард, ёшкин кот!

На днях нас вызвали на усмирение фанатов Спартака (имеется в виду гладиатор, а не футбольная команда). За проявленные мужество, героизм, а также смелые и нетрадиционные методы усмирения толпы нам выдали бесплатные билеты на следующий бой гладиаторов. Но я не пошел. Там у них договорные бои, скука одна. Я лучше в баньке время проведу. Вот это место! На входе выдают стакан оливкового масла и наждачок для гигиенических процедур. За отдельную плату предоставляется во временное пользование резиновая уточка. Вот только ее, к сожалению, к ванне цепочкой привязывают, поскольку в последнее время участились злостные кражи силиконовой животинки.

Взял увольнительную и пошел на форум. Там как раз гневно клеймили позором римских архитекторов. Ну, я и себе кинул помидорчиком в самого упитанного из градо-



строителей. Обленились совсем и, понимаешь (понимаю, дружище), уменьшили количество зданий и их разнообразие в игре. Строители, бедняги, стоически сносили град упреков и овощей — и даже нервно оправдывались. Да, зданий меньше, но каждое из них подлежит апгрейду и расширению во всех возможных измерениях. А еще (только это секрет, тсс...) главный художник нашей многоуважаемой игры по диплому еще и архитектор. Так что здания будут очень реалистичными и красивыми. Тут уж все прозрели, принялись целовать архитекторов и заботливо стряхивать с них все брошенные до этого продукты питания. Ну еще бы — за такую-то благую весть.

Картографы, увидев такой расклад, и себе начали дифирамбы петь и фимиам воскуривать. Вот, ребятушки. Грядут новые времена. Даешь, понимаешь, вместо плоской политической карты с условными обозначениями, вид реальной местности! При передвижении войск вы теперь не просто шлепаете свои дружины абы куда, а выбираете чисто конкретное место, в какое следует отправлять легионы.

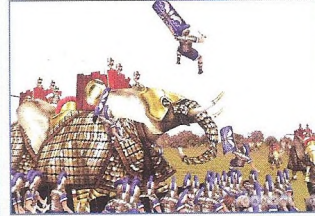
Да возрадуются все те, кто писал деvelopepам письма, где, кроме жалоб на положение в мире, производ в Македондсах и просьб выслать



денег, были еще и нарекания на интерфейс. Пинками и затрещинами треть кнопочек была изгнана с позором. Играть теперь стало легче, играть стало веселее. Теперь нас с интерфейсом будет связывать крепкая дружба. За примером (в отличие от пива) далеко ходить не надо — вот, скажем, дипломатия. Упряжкой из трех мышек вы перетаскиваете свои предложения в центр окна. Туда же перетаскиваете свои контрпредложения ваш оппонент. И так пока не договоритесь. В таком даже папуас разберется за полчаса — да и то минут 25 из этого времени будет потрачено на объяснение, что такое компьютер.

По подсчетам местных социологов, количество задействованных в битвах солдат иногда может достигать до 10000. Такая цифра, безусловно, должна впечатлить слабонервных старушек и граждан с неустойчивой психикой.

А теперь расскажу вам о местных авторитетах. Миром **Rome: Total War** рулит Сенат. Причем рулит как в самой Римской Империи, так и за ее пределами. Основным рычагом давления на соседние народы является запрет на ввоз в эти страны зубочисток. Без них, как доказано наукой, зубы у варваров портятся — и несчастные гибнут по причине не-



возможности кушать яблоки. А еще у Сената можно и деньжат отхватить — за успешное выполнение дополнительных миссий и заданий, которые можно получить там же, в Сенате. Вот такие пироги с котятами.

Решив культурно развиваться, пошел я в библиотеку ордена Римского Знамени имени Юлия Цезаря. Из всего разнообразия трех книг я выбрал «Осаду городов для чайников». Ведь все тот же центурион сказал, что в игре очень хорошо будут реализованы осады городов и поселков городского типа с использованием катапульт, таранов и отравляющего газа типа «Горюх-1».

Для любителей групповых баталий заботливые разработчики предусмотрели мультиплеер на 8 человек.

...Вот и подходит к концу срок моей путевки. Отслужил в армии, побывал на оргиях (не понравилось), нафоткал три пленки (на таможне отобрали), сувениров накопил (брелки с бюстом Клеопатры и прочая чепуха). Пора и честь знать. А напоследок хочу заметить, что всю эту лепоту вы увидите уже очень скоро — в начале 2004 года. Разработчики скромно заявляют, что эту игру каждый геймер просто обязан будет иметь на своем винте.

Небритый Пельмень



НАШИ ПАРТНЕРИ:








ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПАРТНЕР: ДОМАШНІ ІНТЕРНЕТ-ІГРИ

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПАРТНЕР: ШІПІЛЬ!

Нові обрії комп'ютерного світу

Любі друзі!

В актовому залі вашої школи відбудеться інформаційно-демонстраційний урок сучасних комп'ютерних технологій.

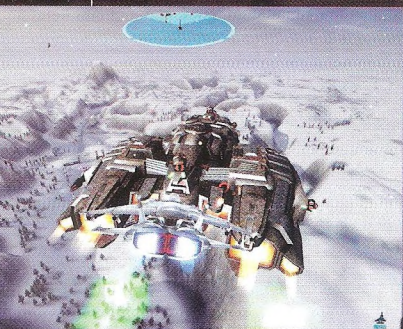
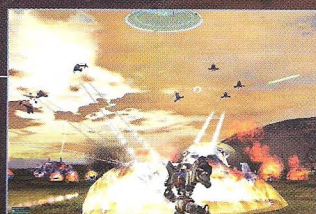
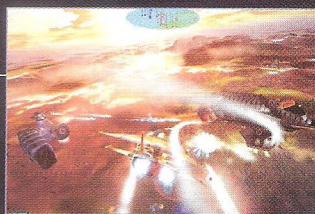
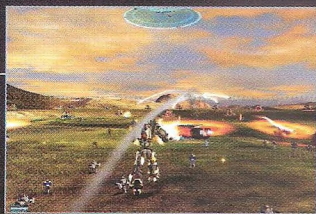
Під час перерв та протягом уроку ви зможете дізнатись про можливості взаємодії останніх моделей комп'ютерів, ноутбуків, цифрових фотоапаратів, мобільних телефонів, познайомитись з роботою в Internet.

а також на вас чекають: вікторини, конкурси, призи та пам'ятні подарунки

Проводяться уроки:
10.11.2003 - №13, вул. Генерала Потапова 3а,
12.11.2003 - №223, вул. Жолудева 6а,
14.11.2003 - №206, вул. 50-ліття Жовтня 9а

11.11.2003 - №254, вул. Корольова 12,
13.11.2003 - №235, вул. Кільцева 16.

Название игры:
Apocalyptica
Разработчик:
Extreme FX
Издатель: Konami
Жанр: TPS/FPS
Дата выхода:
конец 2003



Между ангелом и бесом

Возрадуйтесь же, братья и сестры по геймам, ибо несу благу весть вам. Пастыри игростроения из компании «Konami» днем и ночью без устали трудятся над хитом небывалым. И зовется шедевр этот дивный *Apocalyptica*. И вот о подробностях сего творения сейчас я и поведаю вам.

Прежде всего — сюжет. События игры будут происходить в весьма отдаленном будущем, на заре новейшей истории человечества. Нет, у вас неправильная информация, новейшая история — это не сейчас, ибо в отдаленном будущем произойдет очень знаменательное событие: Армагеддон aka Апокалипсис, или, если говорить более простым и более человеческим языком — Конец света. И планета Земля

враз перестанет существовать. Белые, черные, желтые и так далее будут распределены на грешников и праведников. И пойдут одни на небо, а другие — во мрак вечный.

...И тут вы спросите меня: «Это что, конец?». И я отвечу: «Нет! Это только начало!».

Весь замес в том, что шибко умные проповедники слова Большого Небесного Босса погрузили свою паству в космические корабли, свалили с третьей планеты Солнечной системы — да и наблюдали себе преспокойненько в иллюминаторы за тем, как колыбель цивилизации человеческой... В общем, как этот самый Апокалипсис наступает. А потом исполнились они Духа Святого и, ведомые Большим Небесным Боссом, отправились в нелегкий свой путь по Вселенной. И достигли они

местечка райского. И основали колонию — Новый Вифлеем. Так наступили мир и благодать... Но ненадолго.

Дело в том, что не одни только праведники были такими умными. Сторонники Рогатого Шефа тоже погрузились в звездолеты и свалили вслед за своими оппонентами. В общем, опять началась борьба Добра и Зла. Но и Большому Небесному Боссу, и Рогатому Шефу уже было все равно — план «А» провалился (никто ведь не рассчитывал на то, что кое-кому все же удастся смыться), а плана «Б» у них не было. Поэтому высшие силы опять пустили все на самотек.

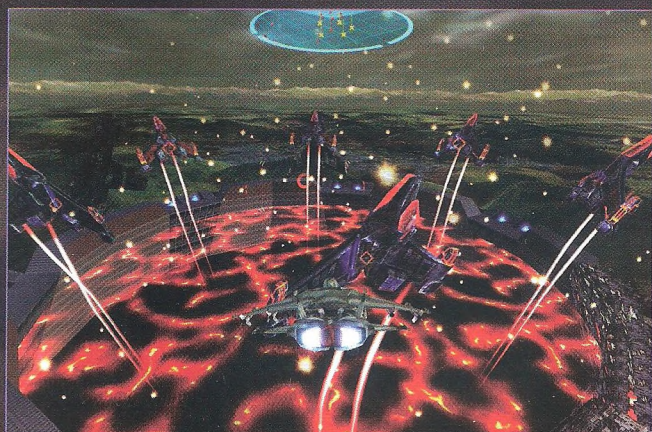
И вот у представителей светлых сил возникла навязчивая идея победить Зло. Сказано — сделано. Вот и облачились монахи в скафандры с генераторами силовых полей, похвата-



ли бластеры-шмастеры да мечи священные — и понеслись со Злом бороться.

Да только демоны и еретики — тоже парни не промах. Быстренько правоверные и вся остальная братия из числа слуг Небесного Босса обломилась... Но, опять же, ненадолго. Под звуки фанфар и бурные, продолжительные аплодисменты появляется главный герой игры aka Игрок и побеждает всю нечисть.

Так что сюжет еще тот. К нему прилагаются: отличная





графика и соответствующий ей звук. Движок игры поддерживает все новомодные навороты, но, как заявляют разработчики, сильно тормозить игра не должна.

Игровой процесс будет представлять собой action, слегка разбавленный несложными головоломками. В арсенале у геймера окажется немало интересного — там будут присутствовать высокотехнологичные пушки (даже агрегат, который по всем параметрам похож на «рельсу» — да-да,

именно ту, которая railgun), а также магия (или как это называется у сторонников Большого Небесного Босса) и холодное оружие на выбор. Таким образом, «Apostrophe» будет сочетать элементы как стандартных шутеров, так и рубликова-мочилова (тут сразу же на ум приходит «F.A.K.K. 2»).

При кастовании заклинаний будет расходоваться Мана Небесная, которой преподобное командование будет запрашивать игроков до начала каждой миссии. Кроме того, перед



каждой миссией будет проводиться брифинг, на котором в сжатом виде будут втолковывать, где что и как нужно сделать. А иначе — прах вашему миру... нет, не то... значит, весь ваш мир прахом... и это не то... а, вот, наконец-то вспомнил — мир вашему праху (что поделаешь — религиозное мракобесие не входит в число моих достоинств).

Противостоять команде благочестивых потрошителей будут Рыцари Смерти, призраки, демоны, роботы-убийцы, вампиры и прочие тихие овечки с огромными голубыми глазами. На бойню... э-э-э... то есть на бой со Злом герой отправится не один, а в составе элитного монашеско-паладинского подразделения по борьбе с организованным атеизмом.

Скорее всего, будет и менеджмент для НПС — хотя для каждой миссии может быть и отдельный заранее predetermined набор помощников.

К сожалению, мультиплеера в игре сей дивной не будет,

ибо, кроме благословенного PC, выйдет она еще и на богопротивном мастдайне Xbox'e. Правда, разработчики обещают сделать cooperative-режим, то есть совместное прохождение одиночной кампании при помощи Глобальной Сети Интернет (ну вот, наконец-то я ввернул эту стильную фразу).

Итак, дорогие мои братья и сестры по геймам, никому не дано знать, что день грядущий нам готовит — и уж тем более никому не дано предугадать, когда, где и как злобные темные силы затуманят программный рассудок или же искривят прямые руки девелоперские...

Остается только ждать и верить. Верить в то, что ожидания не напрасны.

P. S.: в связи со всем вышеизложенным, редакция приобретает индульгенции любой эмиссии оптом и в розницу. Форма оплаты — любая. Отпущение грехов не предлагать.

Пастор Шулер

Ужасики по-Шпилевски!

В прошлом месяце наблюдалось нашествие на редакцию журнала всяческой нечисти. Доблестный редакторы героически сражались, но отбиваться таки не успевали — и злобные гоблины в последний момент все-таки вырвали из окровавленных редакторских рук список победителей финального тура акции «Сначала было слово», который готовился к выходу в № 10 журнала «ШПИЛЬ»...

Однако справедливость, как всегда, все же возмездием — список был отбит и публикуется СЕГОДНЯ:

- | | |
|----------------------------|----------------------------------|
| • Магалич А. А. (Киев) | • Матузенко Вадим (Киев) |
| • Лисица Михаил (Киев) | • Ковальчук Ю. В. (Хмельницкий) |
| • Николаев С. С. (Киев) | • Морозова Т. В. (Вышгород) |
| • Попов Евгений (Вышгород) | • Айдуков Михаил (Белая Церковь) |
| • Иванов А. И. (Киев) | |
| • Меринов И. В. (Винница) | |

Иногородные уже получили свои призы почтой (вот удивлялись, наверное!), а киевлян просим (посылая при этом голову пеплом) прийти в редакцию до 1 декабря и забрать то, что им причитается.

Поздравляем также тех, кто прочитал всю фразу целиком:

ЦЕНИ ШПИЛЬ! — ИСТОЧНИК ТВОИХ УДОВОЛЬСТВИЙ.

Да, именно так она и звучит! Кого поздравляем? Хм! Да вот они, эти внимательные читатели:

- | | |
|--|--|
| • Кравец Сергей Владимирович (Киев) | • Борисенко Павел Борисович (Борисполь) |
| • Орел Дмитрий Николаевич (Киев) | • Штепа Сергей Сергеевич (Запорожье) |
| • Савченко Андрей Анатольевич (Киев) | • Михайлюк Тарас (Львов) |
| • Сербин Владимир Александрович (Киев) | • Мастеров Владислав Георгиевич (Одесса) |
| • Сороколуд Егор Александрович (Киев) | • Чижов Дмитрий Сергеевич (Севастополь) |

Пощирительный приз — тетрадь «ШПИЛЬ!» — получил Баевский Алексей Михайлович (Симферополь)

Польщенко Андрей Евгеньевич (Цюрупинск)

Мы не могли не заметить их неиссякаемого желания выиграть. Такая энергия должна поощряться!

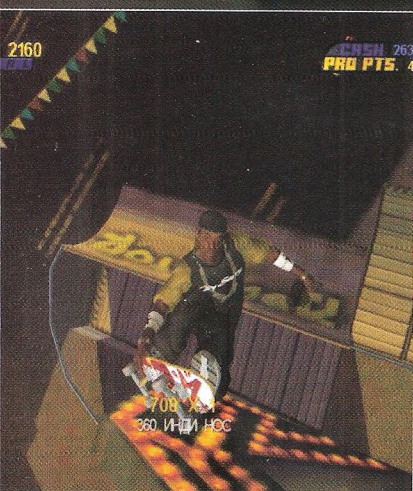
Киевляне! Забирайте свои призы до 1 декабря!

Остальные, как всегда, — проверяйте почтовые ящики!



Спецвыпуск
«Вся правда о Counter Strike»
уже в продаже.

Название: Tony Hawk's Pro Skater 4
Платформа: PC
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Beenox
Издатель: Aspyr



Мужчина, эти колеса не глотают!

Наконец-то владельцы ПК дождались скейт-праздника. Мы получили то, чего давно уже ждали. Мы получили игру, которая не нуждается в представлении, а если говорить проще, то мы получили **Tony Hawk's Pro Skater 4**.

Давненько уже мои глаза напрягали расположенные в инете садистские месаги типа того, что «Tony Hawk's Pro Skater 4 выйдет эксклюзивно на консоли» — но нас (геймеров) не проведешь, эту песню мы слышали уже неоднократно, так что не сомневались в том, что вопрос выхода THPS 4 на ПК рано или поздно решился бы. Как видим — решился он действительно «поздно», но лучше поздно, чем никогда...

С детства еще меня привлекала доска с четырьмя колесиками — как-то я даже попробовал на ней прокатиться... И когда после головокружительного кульбита приземлился на асфальт, то долго еще тупо вытыкал в ту самую «доску», которая лежала метрах эдак в семи от места исполнения моего трюка.

Хотя играть в игры серии THPS — это вам не коней с [вырезано цензурой] лепить. В принципе, играть может каждый, а вот сделать что-то, от чего глаза через уши вылезут, — это под силу только самым выносливым. Что же труднее: кататься в реале или играть в THPS? Сразу же прошу не обижаться, я ведь только сравниваю... А в общем, судите сами: клавиша — это почти



та же «доска», вот только колес на ней нет (но зато и на доске — ни одной клавиши). Ладно, на тему досок можно долго рассуждать и судить (и даже выиграть — при наличии хорошего адвоката и, конечно же, хороших денег)... но, как ни крути, а реальные синяки, шрамы и переломы ничто не заменит.

Впрочем, не стоит думать, что, катаясь с помощью компакта THPS 4 и не становясь на доску, вы можете не беспокоиться о своем здоровье... Наоборот! Если после очередной попытки сделать «супер-трик» компакт THPS 4 не превратится в тарелку «фрисби», клавиша не будет гордо торчать из обломков монитора, а ваш труп (после попытки поймать собственноручно запущенную «тарелку фрисби») не окажется на земле у вашей же пятизвездочки — значит, THPS 4 создан для вас. Или вы созданы для THPS 4.

Что ж, я долго думал: критиковать или хвалить... Хвалить или критиковать... Предпосылки были и для первого и для

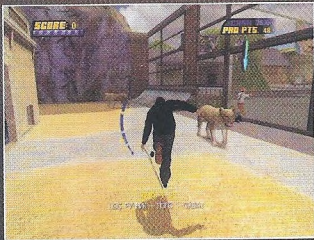


второго варианта, но окончательно я пока не решил...

Причиной для критики могли служить глюки. Но ведь, с другой стороны, все мы знаем: игра без глюков — это не игра. Игра без глюков — что геймер без ПК. Игра без глюков — деньги на ветер, или что-то в этом роде. (Статья с ненужными сравнениями — автор без работы! — прим. главреда.) Я хотел кинуть еще несколько сравнений, но после того, как Макс убрал смайлик, я убрал сравнение — компромисс!)

Давненько уже мою голову прострелила одна мысль: наверное, большинство разработчиков — просто помешанные фаны привидений... Другого объяснения тому факту, что модели в играх с легкостью могут проникать в стены, я не нахожу... Ребята из Aspyr тоже, видать, относятся к числу вышеупомянутых фанов. Этот вывод смутно нарисовался у меня в мозгу после того, как перед моим взглядом предстала прелестнейшая картина... я стал свидетелем того,





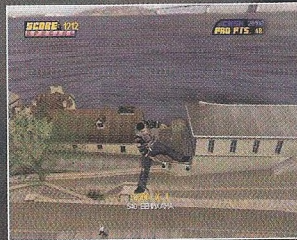
как физическая модель без особых проблем погрузилась в стенку. И это было еще не все! Через несколько минут я имел счастье лицезреть еще один фокус из серии трюков Копперфильда: после падения скейтбордиста первая часть этого слова (для тугодумов поясню: «скейт») испарилась в воздухе. Потом она, конечно, вернулась к своему хозяину (хеппи-энд!), но глюк, тем не менее, остается глюком.

Я еще много чего видел — но это тема уже совсем для другой статьи. Но, как уже было сказано мною выше: «Игра без...» — это (как подметил Макс) «...автор без...». Короче, пойду-ка я дальше, пока не потерял место в редакции...

Наверное, вам уже ясно, что критиковать игру за глюки, которые имеют место быть почти в каждой второй гейме, я не буду. Зачем вообще о них написал, тоже не знаю — но теперь и вы будете знать, что большинство разработчиков помешаны на привидениях...

THPS — это мир, в котором все проблемы решаются с помощью четырехколесного деревянного друга. В THPS 4 остались и прежние режимы (карьера, сетевая игра и одиночный заезд), но появились и новые — 2 игрока (за одним ПК) и фристайл. А сейчас пару слов о каждом...

В «Карьере» вам предстоит пройти девять уровней: колледж, Сан-Франциско, Алькатрас, парк развлечений, верфь, Лондон, зоопарк, карнавал и Чикаго. На каждом из уровней игроку будет предложен набор заданий — причем не всегда со здоровой задумкой. Сами подумайте: вот катаюсь я на своем скейте во дворе колледжа, делаю разные трюки, общаюсь с народом — и вдруг, ни с того ни с сего, подходит какой-то выпивший тип и излагает текст на манер следующего: «А-а-а! Розовые слоники! Они повсюду! Помоги



от них избавиться! А-а-а! Розовые слоники!»...

Нет, я все понимаю... ну, встретил старых друзей... ну, выпил... ну, еще выпил... — но с какого чуда я должен избавлять этого типа от его глюков?! Конечно, есть в игре и нормальные задания, но описанное мною — это просто вершина фантазии разработчиков. Да, чуть не забыл — теперь вам не надо будет рестартовать каждые две минуты.

В THPS 4 вы сможете выполнять все задания по очереди — просто подходите к типу со стрелочкой над головой, нажимаете клавишу и получаете задание. За каждое удачно выполненное получаете \$250 условной зелени (которая тоже раскидана рендомом на каждой карте — купюрами по \$100). Ну а на заработанные деньги можно купить деки, уровни, скейтбордистов, одежду, читы и фильмы. Кстати о фильмах: обязательно посмотрите мувку с лагами — и желание стать скейтбордистом испарится в момент...

Режим одиночной игры существует для установления рекорда за 2 минуты. А в режиме «Фристайл» вы можете просто покататься в свое удовольствие, без какого-либо ограничения времени.

Приятным является появления режима двух игроков, в котором вы можете посостязаться с другом, находясь при этом за одним и тем же ПК. Ведь что может быть лучше, чем удар в плечо — от друга, который в последние секунды набрал больше очков и вырвал столь важную для него победу? Конечно же, только удар в... Ой! Конечно же, пожатие руки.

Не менее важным, чем предыдущий, является режим сетевой игры. Но тут как всегда — локалка и инет.

Кроме того, в игре остался режим создания тренировочного парка, который вообще не претерпел никаких изменений, раз-



ве что новые декорации появились. С помощью этого довольно-таки нехитрого редактора вы сможете создать идеальный для тренировок парк (по крайней мере, свой я уже создал).

Не последнее место в произведении под названием THPS 4 занимает графика. А уж по сравнению с предыдущими частями, так это вообще графический шедевр! Значительно возросло число полигонов, выделенных на скейтбордиста, и улучшились остальные видеопрелести. Даже кровь стала не просто массой красных пикселей, а действительно чем-то, напоминающим «рыжу». Да и вообще графический движок оставляет только хорошие впечатления.

Что касается физики, то в ней тоже никаких гвоздей не видать — все исполнено в лучших традициях скейбординга. Каждый трюк выглядит настолько реально, что просто глаза к монитору прилипают...

Что ж, подводя итоги, стоит отметить, что у игры больше плюсов, чем горизонтальных полосок. Кроме того, не стоит забывать, что игра не жрет много времени: стоит только освоить несколько кнопок (а точнее — 12), рассчитать длительность их нажатия, порыв ветра, силу притяжения, скорость, угол трика — и после этого незамедлительно можно оценивать качество крови, о которой я уже успел упомянуть.

А если серьезно, то после игры, как и после ее движка, и вправду остаются только хорошие впечатления, а также тарелка «фрисби», разбитый ПК и один труп под домом (ну не могу я серьезно!).

Короче, не теряйте времени и бегите за тарелкой «фрисби» с надписью «Tony Hawk's Pro Skater 4». Или же переворачивайте страницу.

Полищук Виталий aka
Blind_Sniper_Bovce_ne_Skater
/blind_sniper@mail.ru/



ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є поєднання міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Нео-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускну здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.

☎ тел. +380 44 251-46-83

✉ e-mail: post@art-master-soft.com.ua

Название: X-Plane v6
Жанр: Flight Simulator
Разработчик: Laminar Research
Издатель: Xicat Interactive
Локализация: Byka Entertainment
Системные требования: Pentium III 600 МГц,
128 Мб RAM, 3D Video



X-pilotmen

Когда в «аську» падает сообщение с предложением написать об игре **X-Plane**, в голове в связи с данным творением возникают весьма разнообразные ассоциации — от сюжетов из фильма X-Men до космических рейдов из «Wing Commander»... Однако более тесное знакомство с этим продуктом приземлило меня где-то в аэропорту Хитроу, что в Лондоне, — ибо по умолчанию именно отсюда предлагается начинать полеты.

История виртуального пилотирования началась вместе с развитием настольных ПК, а в числе плодов сей эволюции — такие гранды жанра как «Microsoft Flight Simulator» (MSF) и «Flight Unlimited», на которые и равняются все

прочие разработчики авиасимуляторов.

Эти симы не похожи на každодневную попсу а-ля «МиГ-29» или «F/A-18 Hornet», а их пользователи обычно выписывают такие журналы как «Аэрохобби» или «Мир Авиации». И вот я узнаю, что в компанию законодателей мод пытается втесаться продукт с незамысловатым названием «X-Plane». Что ж, попытаемся определить, где ему место — в одном ряду с грандами или все же в песочнице для начинающих штурманов.

В «X-Plane» нет надобности выполнять какие-либо миссии или кампании и устанавливать рекорды. Все, что здесь может потребоваться, сводится к владению джоем не хуже Thrustmaster'a и не абы-каким знаниям основ аэродинамики и пилоти-

рования. Суть игры — в самом процессе полета из точки А в точку В без отвлечения на внешние факторы. Причем полет начинается не с мгновенного старта и заканчивается тоже не молниеносной посадкой, а проходит по всем правилам: запрос авиадиспетчера, разрешение на взлет, рулежка и тому подобные премудрости, какими владеют пилоты Аэрофлота.

При всем при этом игра тесно связана с Сетью — потому как для реального планирования полетов можно получить данные непосредственно с сайта Национальной службы прогнозирования погоды (METAR): для конкретного аэропорта, даты и времени суток — причем информация о погоде обновляется каждые полчаса. Всё из того же интернета воз-

можно также обновление базы данных аэропортов — с реальным расположением ВПП, радиомаяков и прочих навигационных и авиадиспетчерских служб (чем не находка для виртуальных усам бен ладенов?).

У вас имеется возможность выбора типа и конструкции самолета — причем из довольно-таки немалой базы данных (опять же, при желании обновляемой из инета), которая включает практически все типы летательных аппаратов, начиная с одномоторной Cessna и заканчивая такими малоизвестными монстрами как Boeing-747 и Space Shuttle, — с почти реальной физикой и аэродинамикой модели и сносной графикой.

Согласно уверениям разработчиков, модель полета основана на процессе Blade Motion





Theory (теория «ходьбы по лезвию») — и в связи с этим качество графики пострадало, будучи принесено в жертву реальности физики и аэродинамики полета. Однако верить таким басням не следует, учитывая опыт таких монстров как «Microsoft Flight Simulator» и иже с ним. Скорее всего, разработчики «X-Plane» хотели выбрать золотую середину между прожорливостью игры и ее реалистичностью. Ибо чем реалистичнее графика и физика самолетов и, соответственно, самой игры — тем требовательнее игра к ресурсам вашего железного друга (прожорливость по отношению к качеству графики возрастает при этом в геометрической прогрессии). Эта аксиома известна нам со дня знакомства с дядькой по имени Билл Гейтс, который постоянно терроризирует наш кошелек выпуском все более и более новых продуктов с логотипом Microsoft, а также поднимает нас необходимостью постоянного апгрейда нашего компьютера с выходом новых версий какого-нибудь XP или MFS.

Однако к X-Plane все это не относится, ибо качество графики (в отличие от физики и аэродинамики самолетов) осталась на уровне Pentium II с какой-нибудь Voodoo 98-го года выпуска. Создается впечатление, что разработчики живут где-нибудь в окрестностях аэродрома и понятия не имеют о том, что всевозможные строения присутствуют не только в аэропортах, но еще и в городах; а среди инженерных сооружений имеются не только радиолокационные станции, но еще и мосты, фабрики и за-

воды. (Наверное, боясь, чтобы этой информацией не воспользовались виртуальные террористы.) Правда, установив в настройках игры максимальное разрешение, в близлежащих домах начинаешь замечать окна, а у пролетающих мимо самолетов — иллюминаторы.

Вот со звуком все наоборот — я имею в виду, что тут все на должном уровне. Присутствует и шум двигателей, и свист воздушных потоков. Не забыт и радиоэфир, в котором можно услышать как переговоры авиадиспетчеров с пилотами, так и сигналы радиомаяков.

Интерфейс игры довольно стандартен для такого класса авиасимуляторов. Заметим только, что в самом начале инсталляции отечественные локализаторы приветствуют нас объявлением о том, что «в связи с некоторыми техническими особенностями игры полная ее локализация была невозможна».

Окно, которое появляется при запуске игры, — это меню, где содержатся основные параметры для установки сценария полета. После выбора понравившегося сценария переходим непосредственно в кабину пилота. В верхней части экрана виртуального кокпита присутствуют всевозможные in-flight-меню, предоставляющие нам на выбор различные режимы и условия полета, автопилота, а также многие другие параметры.

Чем можно заниматься, когда выполняешь длительный полет в реальном времени часа эдак на три? Так вот, фанатов самолетабования придется немного огорчить, потому как разнообразие внешних видов



в игре не такое уж разнообразное. А при выборе вида из авиадиспетчерской вышки игра вообще несколько раз уходила в коматозное состояние — и без нажатия волшебной кнопки под названием «Reset» выходить оттуда отказывалась.

Кроме того, забыли и о любителях «интимности по сети» — мультиплеер отсутствует напрочь. Еще одной проблемой, с которой пришлось столкнуться, выходя из программы, было то, что не сохранялись настройки «Рабочего стола» — правда, было это всего пару раз.

Радует, что в программный пакет игры встроены редактор самолетов Plane Maker (позволяющий создавать и редактировать модели и схемы аэропланов), а также редакторы ландшафтов, аэропортов и прочих параметров — World Maker. Хотя на сегодняшний день новшеством это уже не назовешь — у таких продуктов как упоминавшиеся уже «Microsoft Flight Simulator» или «Flight Unlimited» эти редакторы присутствуют де-факто. При этом, как уверяют нас разработчики, данные для создания или редактирования моделей и аэродинамики полета можно выбирать непосредственно из базы данных, расположенной на сервере NASA.

Еще одним плюсом игры является возможность создавать различные космические аппараты,



такие как Space Shuttle, и пилотировать их в соответствующих атмосферных слоях и при соответствующих условиях полета.

Что ж, пришло время делать какие-то выводы. После знакомства с «X-Plane» возникают примерно такие же ощущения, что и после посещения Макдоналдса, — еды вроде бы и много, да вот аппетита нет. Присутствуют практически все необходимые условия для выполнения успешных полетов в домашних условиях, однако какая-то схематично-однообразная графика не дает полной уверенности в том, что ты находишься, например, в кабине авиалайнера Boeing. Зато создается впечатление, что ты попал на страницы американских комиксов на тему Pan-American или в графический пакет AutoCAD.

Господа! А ведь на улице, как-никак, XXI век с его технологиями а-ля Hyper-Threading! Причем год эдак 2003-й! А посему: с нетерпением ждем с выхода «Microsoft Flight Simulator 2003». А вот «X-Plane» придется отправить в пресловутую песочницу к начинающим штурманам-пилотам — ну или к тем летчикам, что не имели возможности или желания обновить своего железного друга (который в смысле компьютер).

Евгений aka James Horner,
Hornet_art@yahoo.com

Сімейство аналогових модемів Vector

Vector VF56/USB

- Компактні розміри, USB інтерфейс
- Не вимагає зовнішнього джерела електроживлення
- 2-х провідне dial-up з'єднання
- Голосові можливості і дуплексний режим Speakerphone*
- Керівництво користувача російською мовою
- Нові локалізовані драйвери під Windows 98/ME/2000/XP

* при наявності відповідного програмного забезпечення

Технічні характеристики:

- ITU-T V.90: 56000 bps
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- ITU-T V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23
- ITU-T V.17, V.26ter, V.27ter, V.29

- ITU-T MNP (ALT) і V.42 (LAP-M) корекція помилок
- ITU-T MNP5 і V.42bis ущільнення даних
- Чутливість -43 dBm
- Регулювання рівня сигналу від 0 до -31 dBm
- Група G III Fax



Вектор якості

Асотел
Asotel
www.asotel.com.ua

Харків (0572) 43-1680
Київ (044) 228-7321
Кіровоград (+373 2) 23-4044
Одеса (048) 728-6644
Львів (0322) 97-0945

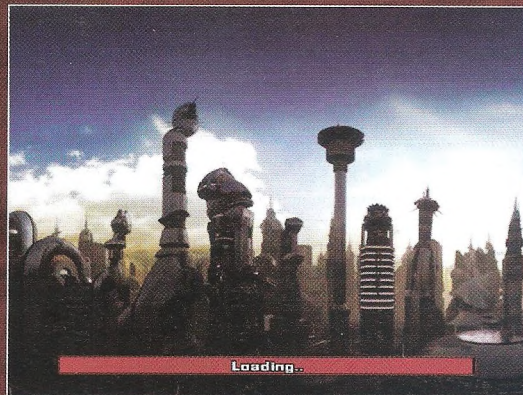
Москва (+7 095) 775-7581
Полтава (0532) 56-3668
Донецьк (062) 382-6690
Синьферополь (0652) 57-6127
Дніпропетровськ (056) 370-1300

Название: Judge Dredd vs Judge Death
Разработчик: Rebellion
Издатель: Vivendi
Жанр: FPS
Системные требования: P-III-800, 512 Mb, 64 Video

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

4
5
2
4
6

Бред*Бред



Н е знаю, чем думали в Vivendi, когда принимали решение о портировании на PC третьего-сортного приставочного FPS Judge Dredd vs. Judge Death, но только явно не головой. А всякие борзописцы, завидев логотипы уже упомянутой Vivendi и Sierra, сразу же взялись распевать хвалебные песенки о графике, сюжете — ну и все такое.

Не стоит верить всему, что говорят. «Доверяй, но проверяй!» — вот девиз настоящего геймера. Вот я и решил проверить, из какого теста слеплена Judge Dredd vs. Judge Death...

Графика — полный ацтой и больше всего напоминает оную из «Kreed». Такие же шероховатые поверхности и слабые тени, тот же недостаток полигонов — попытка забацать стилизацию «под ко-

микс» провалилась с оглушительным треском. Ведь склепать красивую высокополигональную модель может даже самый неопытный дизайнер, а вот создать модель, которая и смотреться «на ура» будет, и системные ресурсы сильно жрать не станет — это далеко не у каждого получается.

Разумеется, некомпетентность художников кое-как замаскирована, но, как гласит народная мудрость, — шила в мешке не утаишь. Достаточно взглянуть на головы противников или просто прохожих — очки, бороды, маски и шлемы надежно скрывают все промахи разработчиков. Но при этом системные ресурсы игрулина, разумеется, лопают в огромном количестве, явно не соизмеримом с качеством видимых на экране эффектов. Ну и так далее.

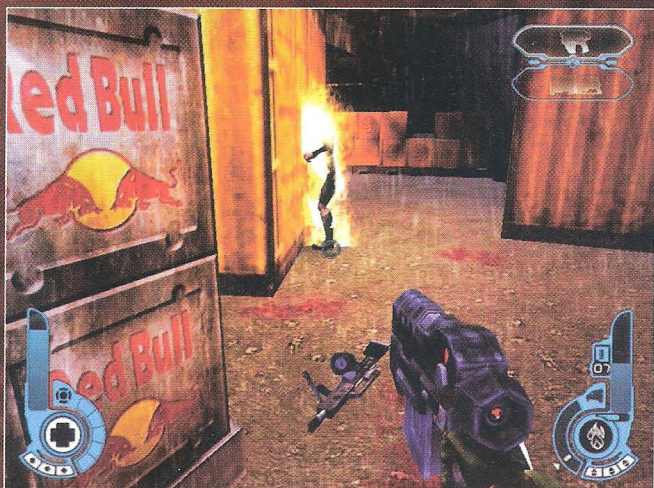
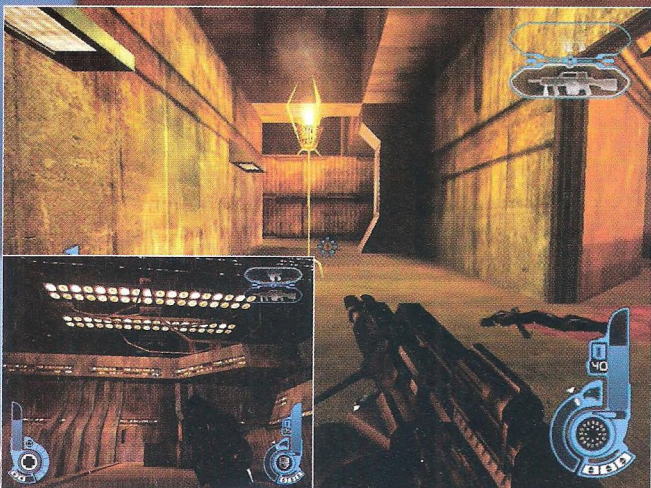
Самое время переходить к еще одному «полному абзацу» — к движку. Скажу сразу — мы смеялись долго и весело. Увидеть такие приколы можно только на приставках. Итак, на уровне идет дождь и везде разбросаны газеты. Если толкнуть одну из них — она заскользит, словно это и не бумага вовсе, а кусок фанеры. Но это еще ничего — а вот если такая газетка лежит на ящике... Расстреляв «тару», получаем возможность наблюдать весьма занятное зрелище: лист бумаги, пролетев строго по горизонтали метра три-четыре, так и остается висеть в воздухе. Или вот еще хохма из той же оперы: при аресте преступники выбрасывают оружие — и хорошо, если, к примеру, дробовик просто зависнет в воздухе, а то ведь запросто может застрять



и в башке глюкавого криминального элемента.

О сюжете я, пожалуй, вообще помолчу (исключительно из соображений высокой нравственности) — так что перейдем сразу к игровому процессу и всему, что с ним связано.

В Mega-city One постоянно что-то где-то как-то происходит и все кругом суют свои носы. И судья Dredd — в первую очередь. Так вот игра, в основном, протекает примерно по такой схеме: узрев кучку противников, Dredd корчит страшную рожу (морда чемадонном, челюсть кирпичом), после





чего рождает «гениальную» фразу на манер «Ша, медузы, море рядом!» или «Стоять, бояЦца!». И лишь после такого лирического вступления криминальные элементы вытаскивают пушки, и начинается... Да, правильно, начинается еще одно безобразие — только уже в стиле экшен. Почему «безобразие»? Да все потому, что даже пострелять нормально не дадут — замочив одного или двух негодяев, смело можно расслабиться, поскольку остальные бандиты попросту бросают оружие и сдаются на милость правосудия. А дальше что — дальше рутина: зачитать права, надеть наручники...

Кстати, об оружии. Если до этого было все же не смешно, то сейчас точно посмеетесь. Итак, берем в руки самый обычный пистолет, найдем не очень крутого врага и делаем один-два хедшота. Ждем, пока поухитнет фонтан какой-то странной жидкости малинового цвета, щедро струящейся из убитого тела,

после чего идем смотреть на свежепристреленного фрага. Ну как? Не кажется, что у этого фрага чего-то не хватает? Ага, не хватает, и всего-то ничего — просто головы, причем вместе с шеей. Круто? Круто! Справедливости ради стоит заметить, что все же иногда все остается на своих местах.

А теперь — дубль два. Берем пистолет и начинаем стрелять по ногам. Ну и кто там ворчал: «Люди не летают, люди не летают»? Еще как летают — и, в основном, в направлении, строго перпендикулярном тому, откуда стреляли. В процессе полета несчастные враги вертятся волчком — и к моменту приземления нога, в которую стреляли, успевает пару раз обернуться вокруг шеи. Описать этот цирк очень даже непросто, так что все это безобразие лучше самим это один раз увидеть, чем...

Впрочем, не все так плохо, кое-что в игре мне даже понравилось. Прежде всего, задники. (Да-а, мрачные небо-



скребы, между которыми летают всевозможные транспортные средства и ездят моторельсовые поезда, — все это послужило отличными декорациями для чего-то более пристойного, чем кривая игрушка о похождениях судьи Derdd'a.) А еще мне понравилось мочить голоду. Выглядит это примерно так: заворачиваем за угол — а там толпа наслушавшихся рэпа нехватов малюет граффити. По законам Mega-city One рисовать на стенах — преступление, а слушать рэп — еще большее преступление. Так что троим — сразу отрезаем головы из пистолета, остальных — сажаем. Пожизненно. Круто, вот в натуре бы так.

Все комиксы про судью Derdd'a можно элементарно пересказать одним предложением: «Море крови и куча костей с ошметками мяса». Так что прошу прощения за все «отрезать», «пристрелить» — и все такое. Да, про малиновую кровь я, кажется, говорил.

Даже тут разработчики плюхнулись лицом в грязь — такое количество гемоглобина присутствовало только еще в одной игре, хорошо знакомой геймерам со стажем (игра, кстати, так и называлась — «Blood», и было в ней все, чего так не хватает большинству современных FPS).

Да, если кто-то, невзирая на все мои предостережения, решит все же поиграть в этот ацтой, то мой вам совет: отключите в настройках жестокость. Фишка в том, что потоки малинового сиропа не будут закрывать вид, что позволит вовремя замечать новых врагов и прерывать их в новых фрагов.

...В процессе uninstall'a игры почему-то вспомнился слоган трехлетней давности из рекламы первой Sony PS — и вспомнился не просто, а сразу переделанный на новый лад: «Не стоит ПЕРЕОЦЕНИВАТЬ PlayStation».

Алексей Лещук
и его злобная Личина



Укр-Интернет надійний інтернет

Виділені лінії

- від 72 у.о.

Розміщення обладнання

- від 9 у.о.

Інтернет-картки

- від 5 у.о.

(безкоштовний доступ до VIP.km.ru)

Тел: 234-5075
info@ukr-inter.net
<http://www.ukr-inter.net>

Название: Lord of the Rings: Return of the King
Разработчик: Hyponos Entertainment
Издатель: Electronic Arts
Жанр: arcade/action
Системные требования:
 P-3-1200, 256 Mб Ram, 64 Mб 3D Video
Платформа: PC, PS2, Xbox, GameCube



ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
9
6
5
10

Возвращение Агронома



Время: 1998 год.

Место: скромная обитель Злойной Lichины.

Действующие лица: Lich и камрады. Все как на подбор — молодые, веселые, красивые и довольные жизнью.

Настрой: оптимистический.

Вечеринка в самом разгаре.

Камрад № 1: Так в чем заключается истинная многозадачность Windows 98?

Камрад № 2: А ты как будто не знаешь. Win 98 глючит и работает одновременно.

Кто-то из толпы: И все же, господа, нам несказанно повезло жить и играть именно в это время — на рубеже двух тысячелетий, когда новые открытия в сфере высоких технологий следуют одно за другим...

А игры — это вообще отдельная песня. Нет, это, скорее, ода: «StarCraft», «Fallout», «Baldur's Gate» — про «Quake» я вообще молчу. Куда ни плюнь — везде новизна и оригинальность.

И, что самое важное, с системными требованиями все в порядке. А что будет дальше? Ведь и сейчас уже сколько всего хорошего делается! Да, скучать нам не придется.

Камрад № 2: И все же среди разработчиков, как говорится, не без «индейцев» с кривыми руками и прямыми мозговыми извилинами.

Камрад № 1: Да, в каждом стаде есть своя паршивая овца. Впрочем, такую паршивую овцу запросто могут заменить несколько баранов.

The Lich (в те времена еще молодой и красивый, а также мягкий, пушистый и, что самое невероятное, — добрый): Рано или поздно, но свежие идеи у них закончатся. И тогда начнется полный беспредел. Помните мое слово — будет вам и по Тол-

киеновскому «Властелину Колец» веселая одноклеточная аркада с комбосами.

Кто-то из толпы: Эй, полегче, приятель, не будь таким пессимистом! Все будет хорошо — до такого они никогда не докатятся!

The Lich: Нью-ню, пожужим — увидим.

* * *

Время: 2003 год (кто не понял — прошло 5 (пять) лет).

Место действия и действующие лица: те же (все уже довольно неслабо побиты жизнью: кто-то постарел, кто-то просто повзрослел, а пару бедолаг умудрилось даже жениться. Былой оптимизм улетучился давным-давно).

Кто-то из толпы: А почему при установке большего объема оперативной памяти (128-256-512 Мб), увеличивается время загрузки Windows 2000? Она что, всю ее тестирует?

Камрад № 2: Нет. Тащится.

Камрад № 1: Да хватит уже о работе. Вот лучше скажите: мо-

жет, игры какие прикольные появились? Ну если не поиграть, так хоть над глюками посмеяться.

Злойная Lichина: Значит, опять о работе говорить будем?

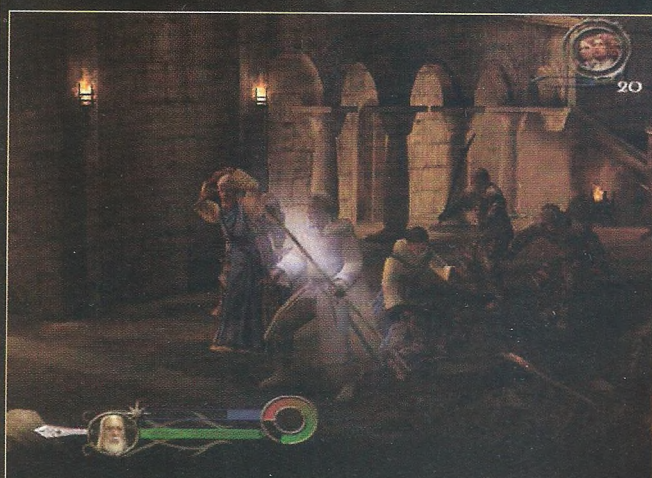
Камрад № 1: Да не выделяйся, давай, колись, чего там новенького вышло.

Злойная Lichина: Ну, все как всегда — хорошие, культовые игры сейчас делать не принято. Не модно. А насчет новинок — попала недавно в мои цепкие когтистые руки одна игрушка. «Lord of the Rings: Return of the King» называется... Веселая такая одноклеточная аркада с комбосами и элементами экшена и адвенчуры.

Кто-то из толпы: А кто-то когда-то что-то такое уже говорил. Неужели накаркал?

Камрад № 1: Ша! Не трындеть была команда! Ты, Lich, скажи мне как геймер — геймеру с многолетним стажем, каково твое общее впечатление от игры?

Злойная Lichина: <Censored>! <Explicit content>! Ацтой!



Камрад № 1: А можно поподробнее?

Злобная Личина: Движок, конечно неплохой, да и доработали его со времен предыдущей части игры, в которую я, к счастью, не имел ни возможности ни желания поиграть. Так что выглядит все довольно неплохо — но ведь не все то золото, что блестит, не так ли? Да, орки и гопники© выглядят ничуть не хуже, чем в фильме. А вот дядя Гендальф со товарищи получились не совсем фотогеничными. В общем и целом, графика довольно неплохая — хотя, в принципе, кое-что могли бы сделать и получше. На моем Celetron 1,1 ГГц / 256 Мб Dimm / GeForce 2MX400 32 Мб игра хоть и шла, но довольно часто как-то нервно подергивалась. Железо старое и уже не тянет DirectX 9 с его наворотами.

Но графика, конечно, ничего, так что молодежь будет играть да нахваливать. Круче тут только ролики и озвучка. Понятное дело, что озвучивали игру те же актеры, что и фильм. И этим все сказано.

Камрад № 2: Ты вот все говоришь «круто» и «неплохо» —

а где же обещанный «ацтой» и <Censored>?

Злобная Личина: Как всегда и больше всего достает в «Return of the King» камера. Повороты, извороты и мельтешение способны сбить с толку даже самого отъявленного аркадника. Глаза устают очень быстро, и желание играть дальше пропадает полностью. Да и управление, как мне показалось, тоже не совсем удачное. И, наконец, собственноручно демплей. Особо на эту тему распространяться не буду, поскольку все фишки, которые так красочно описывали разработчики, до этого уже были использованы, как минимум, в паре десятков игр — так что ничего принципиально нового и оригинального в «Return of the King» нет. А отсутствие новизны, как вы знаете, порождает сначала скуку, а затем апатию, плавно переходящую в антипатию. А это, ясен-красен, не есть хорошо. Миссии то ли полностью повторяют сцены из фильма, то ли, наоборот, дополняют его. Во всяком случае, судить об этом еще рано — вот

посмотрим фильм, тогда можно будет сказать наверняка.

И еще одна якобы крутая фишка игры — наличие секретных уровней и персонажей. Спрятанные герои представлены в широком ассортименте что-то около четырех штук, а по поводу количества бонус-уровней я, как и многие другие, нахожусь в полнейшем неведении, поскольку ничего этого не нашел. А не нашел я потому, что и не искал.

Камрад № 1: Сиж я вот, слушаю... и уж очень мне все это чего-то напоминает...

Злобная Личина: И сейчас я тебе скажу что именно. Точно так же некто Джордж Лукас раскручивал и подкручивал свои «Звездные войны», попутно зарабатывая себе на жизнь миллионы зеленых американских денег.

Камрад № 1: Точно. Тот же подход, один к одному.

Злобная Личина: Сейчас жадные дяди добрались до Толкиена — а что дальше будет? Возможно, скоро игры будут делать по мотивам рекламных роликов или ток-шоу... Помяните мое слово.



Кто-то из толпы: Да-а, нет ничего невозможного под Луной©. Вот после «Властелина колец», может, и за «Гамлета» возьмутся... Ураганный, наверное, получится FPS. А «Unreal 4» будет признан лучшим автосимулятором 2012 года.

...Вечер потихоньку превращается в ночь, а разговоры старых друзей обо всем на свете всё продолжают и продолжают. Так было, так есть и так будет — потому что никакие виртуальные или реальные геополитические и социально-экономические заварухи и неурядицы не смогут разрушить настоящую дружбу и уверенность в собственных силах. Занавес.

Алексей 'The Lich' Лешук
и камрады

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ ВІДТЕПЕР У 2 РАЗИ БІЛЬШЕ!



**ВСЕ ПРО НОВУ
ПОСЛУГУ**
за тел 238 89 89
www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Название: Halo: Combat Evolved
Платформа: PC
Жанр: FPS
Издатель: Microsoft
Разработчик: Bungie/Gearbox
Мультиплеер: до 16 игроков
Сайт игры: www.microsoft.com/games/halo
Минимальные системные требования:
PIII 733, 128 Мб ОЗУ, 3D-карта 32 Мб



ОЦЕНКА:
Графика: 10
Геймплей: 11
Управление: 10
Звук: 10



Halo:

возвращение блудного шутера

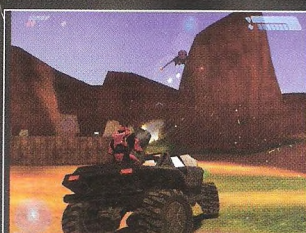
В 2000 году компания Bungie просто-таки потрясла мировую общественность, продемонстрировав на E3 свою игру **Halo**. Гигантские трехмерные пейзажи, «округленные» полигоны, потрясающая воображение физическая модель... Что это? «Это революционная игра для PC, которая сможет перевернуть ваши представления о жанре action!» — улыбаясь, отвечали разработчики. Но вскоре после этого стало известно, что хищная Microsoft заковала Bungie в кандалы и заставила производить Halo исключительно для Xbox. И, заметим, не прогадала: игра продала больше экземпляров этой приставки, чем какой-либо другой программный про-



дукт за всю историю существования Xbox.

Итак, не прошло и нескольких лет, как Halo возвращается домой.

Специальная информация для тех, кто прожил последние несколько лет в зловонной пещере за Полярным кругом: «Halo» — это умопомрачительный 3D shooter, события или стрельба в котором происходят исключительно в фантастическом мире. В фантастичности

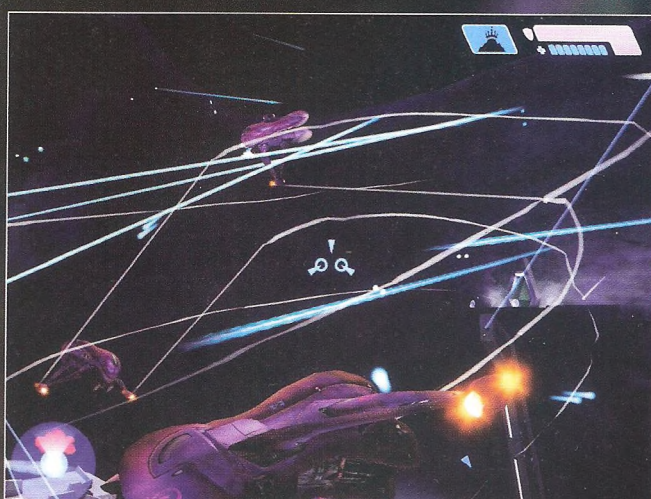
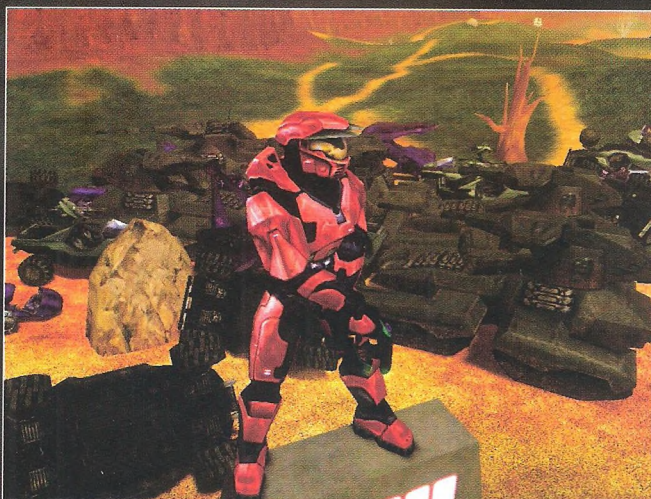


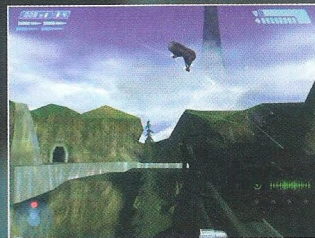
и исключительности последнего можно не сомневаться — ведь компания Bungie Software всегда отличалась тем, что уделяла сюжетам своих проектов огромное внимание (отличалась, разумеется, в лучшую сторону). Чудесным примером может послужить игра «Opi», выход которой стал настоящим событием в мире электронных развлечений для маньяков-убийц всех калибров и степеней серийности.



Новая разработка Bungie Software тоже не разочарует.

Разумеется, ничего хорошего, доброго, вечного, светлого и классического для всех тех, кто может назвать себя жителями планеты Земля хотя бы в течение последующих 13 минут, в «Halo» не предвидится. Конечно же, злобные инопланетяне, вторгшиеся в наши родные вакуумные просторы, порвали человечество и даже некоторых людей на британские флаги.





В этой мясорубке, фарш из которой восстановлению не подлежал, уцелел лишь один кораблик, управляемый искусственным разумом. И, несмотря на то что никакой искусственный интеллект не сравнится с естественной глупостью, именно ему предстоит посадить последних потомков Венечки Ерофеева на таинственную кольцеобразную планету, происхождение которой крайне важно для сюжета.

Вам же предстоит перевоплотиться в генетически модифицированного солдата по имени Master Chief и сыграть роль неуловимого мстителя, доказывающего нерадивым пришельцам, что земляне, хоть и разбиты, но не сломлены.

Впрочем, помимо столь оригинального сюжета, «Halo» радует игрока захватывающим игровым процессом — как в сольном исполнении, так и в режиме многопользовательской игры. Но обо всем по порядку...

Для начала разберемся с одиночным режимом. Уровни в «Halo» отсутствуют как класс — существуют лишь директивы для последовательного выполнения. Мир «Halo» — это огромнейшая система, которая (несмотря на то, что ни один объект не создается в ней случайным образом) позволяет игрокам блуждать внутри в поисках чего-то интересного ничуть не меньше времени, чем бродит внутри пациента начинающий хирург, пытающийся найти аппендицит.

На виртуальных территориях «Halo» бойцы и в самом деле найдут массу интересных вещей, которые помогут им в борьбе с гадкими космическими террористами. Однако не думайте, что вы сможете радостно гарцевать с дюжиной видов оружия, расованных по карманам: Master Chief способен нести только два вида оружия одновременно. Отсюда стратегический подход: сменить ли бластер на фазер убитого врага — или же поискать что-то получше? Подобрать столько-то обойм для пулемета или, лучше, вон ту связку гранат?

Кроме того, разработчики разумно перераспределили соотношение жизненной энергии героя: могучий нательный доспех здорово защищает, но без него

Master становится слабее мухи. Поэтому вам не раз придется тактически отступать за периметр боевых действий — в целях подзарядки аккумуляторов бронекостюма.

Враждебно настроенная раса Covenant не блещет разнообразием. В основном, запоминается только два вида врагов: первый — маленькие коротышки со смешным голоском, второй — злобные верзилы, издающие нечленораздельные звуки. Однако все они, тем не менее, демонстрируют недюжинный интеллект: сражаются командно, прячутся в укрытия, избегают от брошенных в них гранат и всячески пытаются заставить вас врасплох.

Многие задания включают взаимодействие Master Chief

Швидше ніж ти можеш собі уявити!

SOLTEK

UV Ultra Universal Vcore Technology

• Soltek UV(Universal Vcore) Technology
MB Soltek на чипсеті Springdale підтримує технологію Soltek UV(Universal Vcore), гарантуючи універсальність плат зі всіма Socket478 процесорами Pentium(R) та P4 Soltek, випущеними по технології 0.18 та 0.13 мікрон.

MBA Memory Boost Accelerator

• Soltek MBA Technology (Memory Boost Accelerator)
Технологія Soltek Memory Boost Accelerator — ідея Soltek, яка скорочує затримку у передачі даних між процесором, лінійним мостом чипсета та пам'яттю, підвищуючи до максимуму продуктивність оперативної пам'яті. Технологія Soltek MBA задіює усю потенційну потужність чипсета Intel 865PE та 865G.

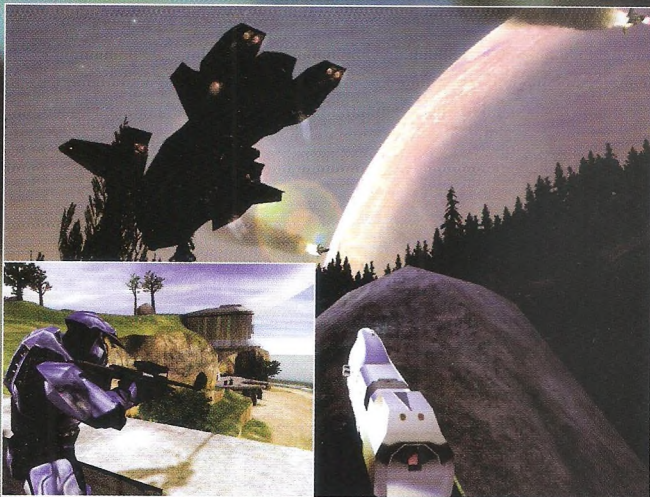
M.O.M. Mainboard Operation Monitor

• Soltek "M.O.M." Handware Monitor (Mainboard Operation Monitor Program)
Програма Soltek M.O.M. (Mainboard Operation Monitor) є лідує за напругою процесора, дозволяючи то внутрішньому температуро процесора, системи та швидко обертання вентилятора, підключених до плати. Попереджуючий світлодіод повідомляє користувача про негаради в роботі апаратної частини.

Intel Springdale **DDR2** **HT** **Serial ATA** **AC97** **USB**

<p>83y.o.</p> <p>Socket A/XP SL-75FRN2</p> <p>nVidia nForce2 Ultra 400, FSB400/333/266MHz, Dual Channel DDR 400/833, UATA/133, AGP 8x/4x, 5 PCI, USB 2.0, 6-ch AC97 sound, improved stability and performance from BIOS</p>	<p>98y.o.</p> <p>Socket 478 SL-86SPE2</p> <p>i865PE+ICH5, 2 DDR 400 dual channel, FSB 800/533 MHz, 2 UATA/100, 2 Serial ATA, AGP 8x, 6 PCI, 6ch. AC97 Sound, 8 USB 2.0, ATX, overclocking from BIOS</p>
<p>75y.o.</p> <p>Socket A/XP SL-47600C</p> <p>VIA KT600+8235, FSB 400/333, 3 DDR 400/333, UATA/133, AGP 8x, 6 PCI, 5.1 AC97 Sound, overclocking from BIOS</p>	<p>76y.o.</p> <p>Socket 478 SL-85DB3-C</p> <p>i845PE+ICH4, 800/533MHz, 2 DDR 333, UATA/100, AGP 4x, 5 PCI, 6ch. AC97 Sound, USB 2.0, overclocking from BIOS</p>
<p>341y.o.</p> <p>Комплект QBC-EQ3700M</p> <p>Копіює m.ITX + MB SL-B7A-F, Socket A, nForce2 IGP + MCP2-T, 2 DDR333 Dual, SVGA onboard + AGP 8x slot, ATA/133, 1 PCI slot, Tv Out, AC97 2.2 Sound 5.1/SPDIF, USB 2.0, IEEE1394, 2*5.25" 2*3.5 (1 hidden), 200W, 215*330*200mm, зеркала, передня панель</p>	<p>341y.o.</p> <p>Комплект QBC-EQ3400M</p> <p>Копіює m.ITX + MB SL-BBE-F, Socket 478, i865G+ICH5, 2 DDR 400 Dual, SVGA onboard + AGP 8x slot, ATA/133, 1 PCI slot, Tv Out, AC97 2.2 Sound 5.1/SPDIF, USB 2.0, IEEE1394, 2*5.25" 2*3.5 (1 hidden), 200W, 215*330*200mm, зеркала, передня панель</p>

<p>K-TRADE ПОСТАЧАЛЬНИК СТАБІЛЬНОСТІ</p>	<p>К-Трейд: Київ, пров.Новопечерський, 5 тел.: 252-92-22</p>	<p>Філії: Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52 Чернівці, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39 Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840</p>
---	---	---



с другими наземными морпехами, которые тоже стараются особо не глупить и, уж по крайней мере, успешно держат оборону. Разнообразие вносят этапы с пилотированием или ездой. Особенно если принимать во внимание тот факт, что в игре вам предстоит использовать не одно средство передвижения. У людей, например, помимо джипа, есть еще и танк; у Covenant — корабль на воздушной подушке и миниатюрный истребитель. Стоит ли говорить, что у каждого транспортного средства есть индивидуальные особенности и характеристики.

Кстати, когда в «Halo» я села за руль джипа, то первым, что бросилось в глаза, была реалистичная физическая модель машины. Даже, пожалуй, не столько реалистичная, сколько проработанная. Резкий старт — водитель вжался в сиденье. Инерция, как выясняется, — одна из важнейших физических величин в «Halo». Она воздействует не только на пассажи-

ров, но и, к примеру, на антенну, установленную на машинке. Джип плавно покачивается на поворотах, реагирует на малейшую неровность территории — совершенно так же, как и должен реагировать в реальной жизни. Разработчики заявляют, что четыре колеса ведут себя совершенно независимо друг от друга, главное для них — детали рельефа, с которыми эти колеса соприкасаются.

Теперь давайте разберемся с многопользовательской составляющей. Широко разрекламированный мультиплеер впечатляет своими 38-ю вариациями (Deathmatch, Capture the Flag, King of The Hill, гонки на доступных средствах передвижения и т. д.) и позволяет шестнадцати игрокам сойтись в кровавом побоище. И если одиночный режим полностью повторяет Xbox-версию, то уж в мультиплеере вы получите невероятные многопользовательские опции, новые виды оружия, новые транспортные средства и свежие кар-

ты, доступные для скачивания в интернете.

Так, например, в онлайнowych побоищах вы сможете использовать абсолютно новое оружие — Fuel Rod Gun, представляющий собой нечто вроде крупной плазменной мортиры. Надо сказать, что это оружие отлично применяется в командных игрищах, при штурме вражеского форта, — вы можете швырять снаряды через стены, пока остальные члены вашей команды врываются на базу в танках Scorpion или на новейших модификациях джипа Warthog — на сей раз с ракетной установкой.

Но лично мне больше нравится пилотировать Banshee: можно сражаться с вражескими летчиками или, например, пикировать на колонны военной техники или просто на головы людей. Это, конечно, весело — но только до тех пор, пока кто-нибудь снизу не пальнет из зенитки...

В общем, каждый игрок сможет найти себе занятие по душе.

Золотым крючком, на который Bungie и Microsoft несколько лет назад успешно поймали сотни тысяч геймеров, стала в высшей степени сильная графика, прекрасно иллюстрирующая возможности Xbox. Ни для кого не секрет, что текстуры (и, в особенности, земля) в «Halo» и по сей день остаются эталонными для игровой графической мысли. Но это на консоли — а что же имеем на PC?

В одном из интервью Рэнди Питчфорд, президент Gearbox Software, ответственной за ПК-портирование проекта, хвастался: «На вашей машине «Halo» бу-

дет блистать множественными высокими разрешениями, миллионами цветов, абсолютно новыми шейдерами и т. д. Игра вообще будет максимально использовать все преимущества вашей навороченной видеокарты и последней версии DirectX 9.0».

Оставив Рэнди и далее восторженно брызгать слюной, отмечу, что графическое исполнение игры не пережило переиздания с Xbox... И если даже совершенно типичные «Коридоры Вражеской Базы» в Xbox-версии смотрелись как визуальное откровение (чего уж тогда говорить о миссиях «на природе» и сногшибательных открытых пространствах), то PC-вариант почему-то не радует нас сверхреалистичной графикой высокого разрешения. Визуально игра выглядит хорошо — но не более того.

Правда, декорации в игре великопепные. Пробраться по вентиляционным шахтам атакуемого гадами корабля. Высаживаться из десантного корабля на усеянный врагами пляж. Усадить дружественного морпеха за пулемет, взяв в свои руки руль джипа. Впервые столкнуться в бою с ужасающим... Впрочем, не буду выдавать слишком многого.

Итог: в «Halo» все серьезно, качественно и красиво. Великолепный сюжет и неизменно великолепный геймплей. Кроме того, Bungie и Gearbox произвели капитальный ремонт многопользовательского режима, в результате чего игра стала просто конфеткой.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

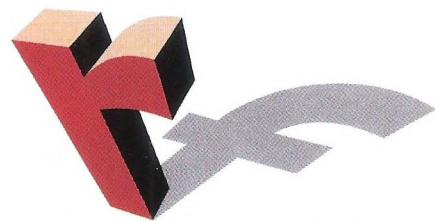


**ПЕРЕДПЛАТНИЙ
ІНДЕКС: 08219**

У продажу:
книжковий магазин "Буква",
мережа магазинів "Орфей",
кіоски "Союздрук",
книжковий магазин "Світ знань"
(вул. Желябова, 2/3),
у м. Харкові
магазин "Books".

**Інша реальність існує.
Відкрий її.**

всі напрями фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



**реальність
фантастики**

Название: Max Payne 2. The Fall of Max Payne**Разработчик:** Remedy**Издатель:** Rockstar Games**Жанр:** TPS**Системные требования (мин.):**

Pentium 3 — 1 ГГц, 256 МБ ОЗУ, GeForce 2 32 МБ

ОЦЕНКА:**Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

11

11

10

11

12



Про Моника, саксофон и моего тезку

Я, вообще-то, большой поклонник культуры Северной Европы. Как-то раз представитель Nokia, которая когда-то производила мониторы, сказал мне, что мы, согласно их территориальному делению, тоже входим в Северную Европу. Меня от этого факта просто перло! Ну, знаете, колыбель стиля «Doom», готической архитектуры и музыки, суровые высокие парни и такие же высокие, но уже более симпатичные (по крайней мере, лично для меня) девушки. Группы H.I.M. и Apocalyptic, Tiamat и Samael... Короче, все всё поняли...

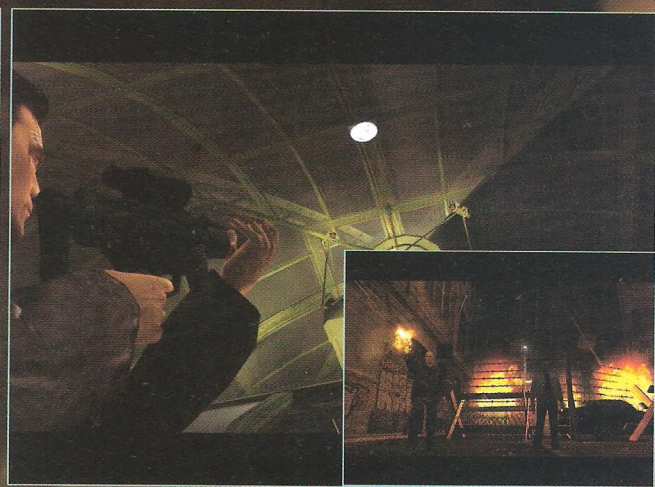
Помнится, был в Америке такой президент — он тоже по происхождению был из Северной Европы. Ирландцем он был. Так вот, этот президент любил играть на саксофоне. И была такая себе Моника, которая тоже умела делать некоторые вещи, но на саксофоне, к сожалению, играть не умела. Тем не менее, она ухитрилась

все же прославиться. Тем, что она очень-очень близко знала мужчину с саксофоном.

К чему все это? Да вот, имя Мона Сакс (Mona Sax) навеяло. То, что Мона именно Sax — это очень верно подмечено. И на этот раз Мона Сакс близко сошлась с Пейном.

В общем, Макс вернулся. Не, я не о том, что я опять грузу вам мозги своими статьями. Я о своем тезке из финского города Нью-Йорк. Нью-Йорк — там Макс работает в полиции, но разработчики, которые засунули этот город в мир Макса Пейна, — они из Финляндии. И Финляндия чувствуется во всем — и узнается уже по первому звуку виолончели, на которой душевно играет какой-то финн. Апокалиптика, блин... Вагнер, мама его из Норвегии...

Но хватит о музыке, давайте лучше про внешний вид. Парни, которые сделали Пейна, поступили с ним сурово. Мало того, что в первой части они убили его ребенка и жену, не дав ему спасти семью, — так теперь они су-



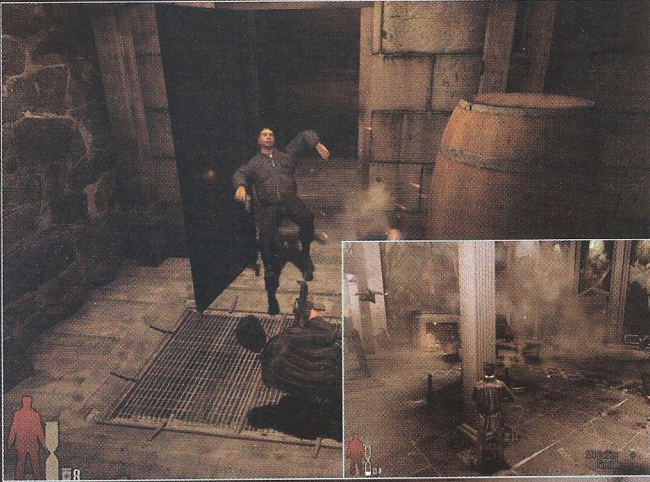
рово (и наверняка не спросив у Макса, хочет он того или нет) изменили ему лицо. Голос, правда, остался тот же, но лицо... Макс долго прятался по подворотням, чтоб хоть голос не отобрали. Хорошо прятался, надо сказать.

В новой игре та же атмосфера, к которой мы когда-то уже имели случай привыкнуть. Немного грустно и очень кроваво. Пейн по сюжету был прощен за убийство тех нескольких тысяч людей. Он сказал: «Они все были плохие!» — и ему тут же поверили. И даже взяли обратно в участок, но коллеги стали относиться к нему немного по-другому. Он стал отщепенцем — полицейским с крепкой хваткой, но, в глазах других, странным и неблагонадежным. Я, если честно, рядом с таким человеком не стоял бы. А уж работать в одном кабинете с типом, который завалил пол-Манхэттена... Ну, не знаю... я бы держался от такого подальше. Вот и весь мир держится от Пейна подальше. Впрочем, Пейн тоже держится подальше от всего мира.

Но начинается игра не с этого. Она начинается с середины — и, как фильм «Криминальное чтиво», ее нужно пройти раз, потом крепко подумать и пройти еще раз, чтоб все-таки во всем разобраться. Потому что сначала нам говорят, что Мона Сакс мертва, потом оказывается, что она жива... потом ее вроде как снова убили, а потом она появляется в кадре — и мы ее как бы видим в первый раз, по крайней мере, по диалогу выходит именно так. И только некоторое время спустя начинаешь понимать, что третий эпизод — он на самом деле первый хронологически, первый — второй, а второй — вот это действительно третий. Короче, чистой воды винегрет.

Улучшенный движ игры виден невооруженным глазом — новое лицо Макса стало гораздо более реалистичным. Правда, движения остались примерно теми же, да и звук все такой же. Но при ближайшем рассмотрении становится заметным серьезное повыше-





ние числа полигонов на единицу поверхности средней рожки врага и тела подруги. Зато винтари и автоматы все так же безобразно висят на расстоянии пары сантиметров над ладонью. Этого не отнять. Зато каркасные модели решают!

«Чем я тебя породил, тем я тебя и убью!» — так или как-то похоже сказал один персонаж известной книги своему сыну. И убил. Вот и в Пейне: самая интересная часть (та самая каркасность моделей) — как раз и убивает реалистичность. Когда игрок или прочие нэпэцэ падают, они делают это красиво — кубарем или сползая потихоньку, считая ступеньку за ступенькой своим холеным подбородком. Но когда лестница внезапно и неожиданно, как приход зимы в нашу страну, подходит к концу, то модель замирает в том положении, в котором она завершила движение. Позы получаются иногда несколько неестественные, иногда жутковатые, а иногда так и просто непристойные. Мы не эротический журнал, и поэтому некоторые скрины даже постеснялись ставить — и все по причине нашего высокого «облика морале».

В общем, бегают Макс Пейн и пытается в очередной раз спасти мир. Злыми на этот раз оказываются русские. Не только русские, конечно, но по большей части именно они. Причем сначала русские вроде как очень хорошие, а потом вдруг оказывается, что они вообще-то плохие и что нас с Моной они используют, чтобы сделать свое Большое Грязное Дело. Одно грязное дело они уже сде-

лали: культовый клуб «Рагнарек», в котором Пейну удалось замочить кучу народу, они мерзким образом выкупили и переименовали в «Водка». Вот уж действительно подлость — ведь использовать наименования алкогольных напитков в рекламных целях низзя. Да, а главный злодей — Влад...

Ой, блин! Я ж рассказал главную загадку игры! Простите, больше не буду секретов рассказывать.

Есть в игре и bullet-time. Хотя его стоит включать только для того, чтобы посмотреть, как красиво Пейн делает разные кэндибоберы, перезаряжая отстрелянные обоймы и вертеться, как такой же легендарный Тасманский Дьявол. А так игра вполне красиво проходит и без буллет-тайма. И, кстати, главное расстройство от игры — ее скоротечность и невысокая сложность. Только только сел — трах-бабах! — ты уже завалил Влада.

К слову, тут звонил один молодой человек, просил делиться советами по прохождению. Ну, вот один совет, который лично меня избавил бы в свое время от получаса беготни под бомбами Влада. Чтобы его грохнуть, нужно просто стрелять по шпенькам, держащим купол, а потом — по таким же шпенькам, держащим большой зеленый конус. Шпеньки — они такие, похожие на пробки. Поймете, когда дойдете до того места, где будет Влад; там нужно только глаза поднять.

Вот. Что еще сказать об игре, которую мы так ждали? Недолго, правда, ждали, потому что информация о ней появилась, если мне не изменяет память,



на ЕЗ. То есть 14 мая (с прошедшим Днем рождения, Женя!). Тогда я был уверен, что игру сделают безупречной. Ясное дело, что половину прошлого Пейна я бы прошел с большим трудом, если бы там не было бы скриптов — красивое прохождение возможно, только если ты знаешь, кто и откуда вылезет. А уж во второй части те же скрипты просто обалдели и взяли власть в свои руки. Пример из жизни.

Я поднялся в лифте на небоскреб, пострелял двух мужиков уровнем ниже и не спрыгнул на навес нижнего этажа — а, решив срезать, плюхнулся аж четырьмя этажами ниже, на какую-то малярскую люльку (здоровья осталось мало, но колес-то у меня было много!). Заглянув в соседнее окно, я просто офигел: в нем были видны «задники» уровня, сквозь которые просвечивались объекты, находящиеся этажом выше. Из пустоты рядом со мной раздавались матюки и взрывы гранат, которые не наносили мне никакого ущерба. Я вылез в окно, убил пару человек — и тут Мона (в игре приходится иногда действовать с ней или с другими дружественными бомжами на пару) сообщает по радиации, что мне, мол, нужно идти к тому самому окну. Я не слушаюсь и иду дальше, вопреки это-

му и всем последующим советам Моны.

Короче, через пять минут я с боем прорвался через комнату, набитую народом, на балкон, где лежали те два мужика, которых я убил, стоя этажом ниже... И тут Мона сказала: «Осторожно! За дверью много плохих дядек!». Тут уж мне стало понятно, что и мужики, и Мона — все это злобные скрипты. А когда я прошел уровень традиционным способом, то заметил, что в люльке сидел мужик, который стал простым глюком. Получается, что, из-за того что я прошел уровень задом наперед, ни его, ни его гранаты не было видно. Такая вот мерзкая история.

Можно еще что-то написать и о других режимах, не только о сингле. Но не хочется. Пройдя игру и увидев на экране надпись «The End», сопровождавшуюся грустной мелодией, я долго сидел и думал. Игра хороша. Ставим ей кучу баллов за настроение и атмосферу, за кадры с Моной в душе, за любимые rainkiller'ы и за то, что **Макс вернулся**. Плохо, что Мона погибла. Хорошая была девушка... но на то оно и Love Story Film Noir. Грустная осень у финнов удалась на славу.

Max Payne... бр-р-р-р...
Payg... Pagan!

Комп'ютерні
комплектуючі,
периферійні
пристрої та
офісна техніка

VDV
computers
<http://vdv.kiev.ua>



Торгівля оптом,
в роздріб та в кредит

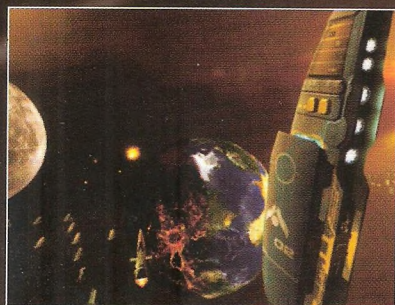
ВДВ комп'ютерс

Київ,
вул. Верхній Вал, 58
тел. 230 8240
факс. 230 8241

Название игры: Homeworld 2
Платформа: PC
Жанр: 3D RTS
Разработчик: Sierra Entertainment
Издатель: Relic Entertainment
Минимальные системные требования:
P III — 833 МГц, 256 Мб RAM,
3D-видеокарта с 32 Мб памяти, 1,2 Гб HDD



ОЦЕНКА:
Графика: 11
Геймплей: 9
Управление: 12
Звук: 12



Гагарин 2: покоряя непокоренное

Все новое - это хорошо забытое старое

С то с лишним лет прошло с того момента, как корабль-носитель причалил к космопорту Hiigara — и наши галактические бомжи, наконец, обрели таки долгожданный покой. Четыре с небольшим года прошло с тех пор, как мы, прослушав под финальные титры задушевую песню в исполнении нестареющих «Yes», попрощались с миром «Homeworld». С тех пор успели появиться отличные «Haegemonia: Legions of Iron» и «O.R.B.», но память о том — самом первом — разе была жива в наших сердцах. И мы с нетерпением ждали продолжения — как же там сложится дальнейшая судьба наших питомцев...

А сложилась она (как мы на то и надеялись) неважно. Шустрым парням все так же не сидится на месте. Потому что излишнее любопытство сильно зудит у них в... хм... в ухе, наверное:

— А что это за веревочка под этой стремянкой, грузеной кирпичами? А что будет, если мы соберем вот эту штуку (ну чем бы это ни было, выглядит оно забавным), добавим к ней немного от того механизма, прикрутим пару двигателей (и бомба, бомба! там ОБЯЗАТЕЛЬНО должна быть бомба — у меня предчувствие!) и отправим все это... ну, скажем, вот туда?

М-да, забавные парни, без таких было бы скучно.

В общем, не обжившись еще как следует на захваченном

пладдарме, новые обитатели планеты уже начали наводить в окружающем пространстве свои порядки, полутно посылая направо и налево корабли-разведчики. И все бы хорошо, если бы один из таких кораблей не наткнулся случайно на своих бывших хозяев. Такого поворота событий Hiigara (само собой) не ожидала. И чтобы не получить очередного пинка, миролюбивые хигорианцы соорудили улучшенную копию корабля-предшественника, прикрутили к ракете кучу миролюбивых плазменных пушек, цехов по производству миролюбивых истребителей, ну и тех миролюбивых штук, которые превращают все вокруг в совершенно безвредную пыль.

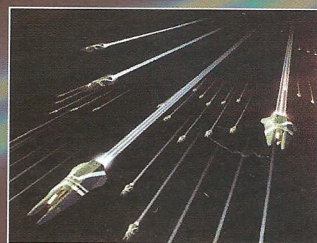
Homeworld, умноженный на два

Relic Entertainment проделала титаническую работу, усилил и до этого далеко не слабые игровые моменты и исправив одновременно самые вопиющие недостатки, главный среди которых — интерфейс. Думаю, ни для кого не станет откровением, если я скажу, что безумно интересный и захватывающий «Homeworld» оказался для многих игроков потерянным, в первую очередь, из-за откровенно неудачной системы управления. Ну разве что еще из-за цены в 45 баксов за коробку, а также по причине отсутствия компьютера, правительственных продвальных программ (в случае,

если вы живете в Африке), да и вообще из-за всего того комплекса причин, которые можно объединить под условным названием «Я ненавижу компьютерные игры вообще и Homeworld в частности» (я все правильно сказал этим людям, доктор?). В общем, все эти причины тоже вполне могли подгадить — но и интерфейс, согласитесь, был все-таки на редкость отвратным.

Тем более что «Homeworld» был первой стратегией, действие которой происходило в полноценных трех измерениях. Я имею в виду, что до этого, конечно, было немало игр, где объемные танчики ползали по более или менее плоской земле. Но так, чтобы по-настоящему приходилось отмерять свои действия по всем трем системам координат, — такого еще не было. Для стратегов такой поворот дел был, прямо скажем, неожиданным.

И вот беднягу-игрока, ошавшего от свобод, предоставляемых открытым космосом, вероломные разработчики самым подлым образом бросили на произвол судьбы, всучив ему неудобнейшее управление, сравнить которое можно разве что с костылями из каучука. Это все равно что оставить вас на крутой коктейль-вечеринке с чайным блюдечком вместо бокала. В общем, жутко неудобно, хотя, если приспособишься, свою порцию удовольствия получить все-таки можно.



Во втором «Homeworld» разработчики уже не стали испытывать терпение и изобретательность игрока во второй раз — и сделали ряд существенных улучшений в области управления. Так что покорять межгалактические пространства стало возможным уже без излишней нагрузки на сердечно-сосудистую, а также нервную системы. Чего стоят хотя бы всплывающие меню и меню с жесткой фиксацией, которые здесь ну просто как третья ножка для табуретки.

Вот вам конкретный пример: раньше, для того чтобы что-то построить или, скажем, разработать какую-либо технологию, приходилось забираться аж в меню корабля, что делало абсолютно невозможным активное участие в бою. Теперь же в правом углу экрана отображается навигационная книга, куда сведена информация как по судостроительным докам, так и по докам для разработки новых технологий. Фича удобна тем, что, где бы вы ни находились, вы всегда можете всего лишь несколькими щелчками по хвостату грызуну отдавать команды на постройку фрегатов или корветов.

Кстати, в классе фрегатов, например, можно строить только корабли следующих типов: абортный, защитный, торпедный, ионный и пушечный. Причем, кликнув на эту закладку, вы попадаете в систему тройного окна. В первом из этих окон отображаются корабли, которые вы можете построить на данный момент, во втором — какой корабль строится прямо сейчас, а также что и в каком количестве будет строиться после него. Стоит ли говорить о том, насколько это важно во время масштабного нападения противника? С помощью же третьего окошка вы сможете наблюдать за строительством дополнительных отсеков. Это особенно важно, если ваша тактика основывается на военном преимуществе перед соперником.

Космические баталии **Homeworld 2**, стали не только на несколько порядков более удобными в организации, но и куда более зрелищными. Да настолько, что Лукас вкупе со всякими там StarTrek'ами жадно курят махорку. Не последнюю роль в этом сыграл качественно и ко-

личественно возросший «автопарк» — помимо старых и уже знакомых звездолетов имеется еще и внушительный список новых моделей. Более того — корабли Vaugr теперь значительно отличаются от звездных посудин Hiigara, что делает игру еще более азартной и динамичной. Так, Vaugr отдают предпочтение плазменному оружию — в то время как коварный враг делает ставку на медлительные, но мощные ракеты.

Что касается графического исполнения всего этого богатства, то тут уж держитесь за кресла: дизайнеры Relic как следует дадут вам глотнуть вакуума. Чего стоят хотя бы инверсионные следы, оставляемые штурмовиками и скаутами, что заходят на очередную атаку или в доки для ремонта. А динамические взрывы и сопутствующий им световой поток? Поверьте, это самое красивое, что вообще могло быть на вашем мониторе со времен десктопа с грудастой Анжелиной Джоли времен «Tomb Raider». Ну чтобы не переводить эпитеты превосходной степени (у нас их тут

строго ограниченное главВРЕ-Дом количество на номер), просто представьте себе наш любимый «Homeworld» — но только многократно похорошевший, разукрашенный и подсвеченный всеми возможными спецэффектами, до каких только смогла додуматься современная виртуально-созидательная мысль.

Движок Homeworld 2, как бы само собой, поддерживает все современные спецэффекты имени DirectX 9, первую скрипку среди которых принадлежит пиксельным шейдерам. Их применение позволило программистам Relic создать превосходное затенение кораблей, что вкупе с динамичным освещением и красочными взрывами создает феерические картины звездных баталий. И галактические туманности. И планеты, и вспышки стартующих двигателей. Да остановите же меня кто-нибудь, НАКОНЕЦ!!!

Любителям финальных титров

Ну а теперь настало время поведать вам о той маленькой хитрости, с помощью которой я

прошел игру всего за пять дней. Итак, как известно, в данной игре есть ма-а-аленький такой недостаток — это катастрофическая нехватка денег. Поэтому, чтобы как можно быстрее пройти «Homeworld», вам нужно очень уметь играть, много работать и заработать много денег. Как видите, все очень просто. Желаю удачи!

P. S. Ну ладно-ладно, так уж и быть, расскажу. Следуя этим путем — `Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\Campaign\ASCENSION\persist*.lua`, откройте в Notepad файл `persist*.lua` и найдите тем строчку `RUs =`. Далее, собственно, и следует та сумма, что появляется у вас в начале миссии по умолчанию. Достаточно вбить шесть девяток — и будьте уверены, этой суммы вам не израсходовать до конца игры. Даже если вы будете еженедельно, спецрейсом из Солнечной системы, выписывать всему личному составу пиво, девок и даже «ШПИЛЬ!».

Sova (под суровой редакцией Olmer'a)

Оптичні приводи

AOpen® = Надійність + Іновації!

JustLink
Writing Data Technology ДжастЛінк

JustSpeed
Optimal Writing Speed ДжастСпід

EXTERNAL USB 2.0

ЗАПИС **52x**
CD-R/RW
24x
ПЕРЕЗАПИС

Модель:
CD-RW AOPEN USB 5224U Retail

External, USB 2.0, 2M buffer, 52x-R/24x-RW/
52x-ROM, OPC, JustLink, JustSpeed, Retail
(1 CD-R, 1 CD-RW, Soft, USB cables, P/S)

92 у.о.



Майкрософт,
Виндовс ХП



Модель:
CD-RW AOPEN CRW-5232

Chameleon UATA/33, 2M buffer,
52x-R/32x-RW/52x-ROM, JustLink,
JustSpeed, Flash upgr., Retail
(1 CD-R, Nero 5.5, cables) у
комплекті чорна та срібляста
передні панелі

46 у.о.



Модель:
CD-RW+DVD AOPEN
48x/24x/48x/16x

2Mb buffer, 48x CD-ROM/24x
CD-RW/48x CD-R/16x DVD-ROM

68 у.о.



Модель:
DVD-ROM AOPEN 16x/48x

UATA/33, 512k buffer, 16x DVD/
48x CD-ROM, читає DVD-ROM/-R/
-RW/+R/+RW

36 у.о.



Модель:
DVD+RW AOPEN
DVRW-4410

UATA/33, 2M buffer, 4x DVD+RW
/4xDVD+R/8xDVD/24x CD-R/
10x CD-RW/40x-D, 4.7Gb, JustLink,
Lossless Linking

136 у.о.

www.k-trade.ua

К-Трейд:

Філії:



Київ, пров.Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернівці, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Наши на WCG 2003



Прошел финал WCG 2003. Наших бойцов на чемпе было много — и вот краткий обзор того, что с ними произошло. В плане игры, а не по жизни©.

В номинации «Counter-Strike» Украину представляли Maverick_c4. Ну, можно сказать, что им не повезло. По результатам жеребьевки они попали в группу, в которой, кроме них и еще двух, команд присутствовали «Kings» и SK. Конечно, если ты претендуешь на чемпионский титул, то должен выиграть у всех... Но если ты просто хотел себя хорошо показать, то такой резалт жеребьевки просто убивает. Маверики не вышли из группы, проиграв обоим командам. SK, к слову, стали чемпионами WCG в этой номинации.

То же самое и со «StarCraft: Brood War». Чемпион Украины allgames_Ra в группе проиграл трем соперникам и не вышел из группового тура.

Куда лучше дела обстояли в «UT 2003». Здесь нашу страну представляли два отца. Первый из них — постоянный ездук в Корею allgames_Chip — в группе выиграл у всех, кроме именитого россиянина M19_Askold. Но при подсчете побед и поражений оказалось, что у него, Аскольда и споор из Австралии (занявшего третье место на чемпе) по одному поражению. После подсчета фрагов выяснилось, что Чип настрелял 96 фрагов, а Аскольд — только 78. В об-

щем, Аскольд, выигравший у Чипа, из группы не вышел, а Чип и споор вышли©.

Второй боец — allgames_xap — уже в групповом турнире проиграл фаворитам stryfe и Lauke и вылетел...

В следующем туре Чип выиграл у Virtu и попал в Топ-8 чемпионата. Во втором туре нашему чемпиону пришлось сразиться с тем же Lauke. Ну, что вам сказать? Lauke занял второе место в турнире. Чип его пройти не смог.

В турнире наций по «UT2003» те же два одессита отстаивали честь страны. Они прошли до полуфинала, где уступили американцам, и в борьбе за третье место проиграли испанцам. Обидно!

В номинации «WarCraft 3» нашу страну представлял сильнейший. C14_Malou прекрасно показал себя в групповом турнире. Он выиграл в своей группе все игры и прошел в следующий тур. Дальше он прошел KnightMerlin и попал в Топ-16. Ну а здесь ему довелось встретиться с Karma — парнем из Питера, который пожертвовал всем, чтобы стать про-геймером. В Корею его встретил наш чемпион — и Малой прервал победную серию русского. К сожалению, в следующем туре C14_Malou проиграл ShaMan и не прошел дальше. Но, тем не менее, его игра оставила только хорошие впечатления.

Надеемся, что через год наши геймеры покажут себя лучше.

Chip! Тебе пора стать чемпионом мира! Вперед!

Первая онлайн-лига по Counter-Strike в Украине

Не успели отгреметь выстрелы и остыть винчестеры участников Кубка Украины — отбо-

рочного этапа Чемпионата мира по компьютерным играм (WCG, World Cyber Games), как по каналам электронных коммуникаций вихрем пронеслось сообщение немалой стратегической важности: впервые в Украине интернет-сообщество VBIOS организует онлайн-лигу игроков в «Counter-Strike» — самую на сегодня популярную в мире командную компьютерную игру.

В рамках сообщества VBIOS сейчас работает множество сетевых интерактивных проектов, каждый из которых нацелен на определенный сегмент аудитории участников сообщества. Это и игровые серверы (виртуальный мир «Newerwinter Nights» — nwn.VBIOS.com, севвер «Wolfenstein» — wet.VBIOS.com, севвер «Counter-Strike» — cs.VBIOS.com, севвер «Warcraft» — war3.VBIOS.com, и ряд других серверов), и онлайн-форумы.

Но вернемся к основному событию интернет-сезона — открытию всеукраинской онлайн-лиги игроков в «Counter-Strike». Согласно принятым правилам, в лиге планировалось участие до 32-х команд, каждая из которых может состоять из пяти человек.

Открытие лиги было отмечено матчем между сборной серверов VBIOS.com и профессиональной женской командой Cybercats, в состав которой входят представительницы прекрасной половины человечества, владеющие виртуальным автоматом не хуже, чем атрибутами своей основной профессии. Первый поединок показал, чем команда лучше группы боевых товарищей, не отработавших игру вместе, а просто хорошо стреляющих.

Свободные места на трибунах и в командах пока еще есть. После начала регистрации было принято решение расширить турнир до 64-х команд — и на данный момент зарегистрировалось уже 49 из них. На сервере VBIOS установлен специальный плагин, который будет контролировать определенные настройки клиента, чтобы минимизировать возможность использования читов.

В общем, это будет нормальный турнир, но единственное его отличие от всех прочих, проходивших в Украине, это то, что он пройдет не в LAN'е, а в Нете.

Хорошее начало!



**Хочеш грати,
вчитись, пізнавати
та призи
прикольні мати?**

**Настав твій час –
час передплати!**



**щотижня новий –
"Мій Комп'ютер ігровий"**

**Триває передплатна кампанія.
Безліч призів та подарунків
чекають на тебе.**

www.igrograd.com.ua
games@mycomputer.ua

Передплатний індекс: 22307

Поспішай!

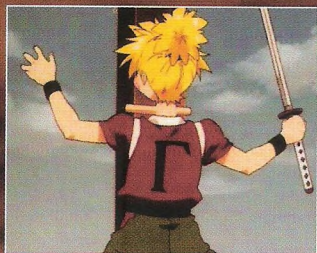
Японское название: Honoo no Labyrinth

Английское название: Labyrinth of Flames

Формат: OAV-сериал (2000) — 2 серии

Жанр: сёнэн, комедия с элементами самурайского боевика, хентая

Создатели: автор сценария — Канэмаки Канъити, режиссер — Нисидзима Кацухико, дизайнеры персонажей — Ямаути Нориясу и Кикиути Ёко, композитор — Фудэино Коити, студия — «Studio Fantasia»



Самурай Г. и русская Япония

Здоровеньки були!

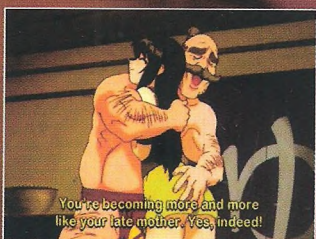
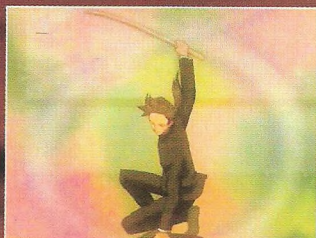
Это я на родном языке завернул. Ну, вроде как поздоровался с читателями. А вот товарищи журналисты из англоязычных изданий любят здороваться не на родном языке, а по латыни. Ну, так у них там принято. Чем круче слоган, тем больше почета его автору. Вроде как много умных книг читал, в разных научных дискуссиях участвовал. Не человек, а третий том собрания сочинений Дарвина.

А что у нас? Попробуй только ляпни чего-нибудь — так тебе быстро оперенье подрежут. Вернее, отрубят его по самые уши, запакуют в коробку из-под монитора, обвяжут ленточкой с расписным бантом и преподнесут в виде гонорара за труды. Нехорошо как-то получается. Нет, я вовсе не то имею в виду, чтоб школьников восьмого класса заставлять статьи на латыни писать. Я всего лишь за то, чтобы ему культуру через индустрию развлечения преподнести.



Экзотическая музыка....

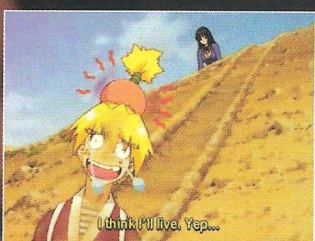
Любой сценарий — пускай даже самый отстойный — всегда начинается с ид.Эи. А как известно, у человека идеи появляются только тогда, когда он чем-то впечатлен. И поводов для получения впечатлений может быть неописуемое множество. Это и ссора с родственниками, и двухчасовая вылазка на природу, и зависание в государственной библиотеке. Короче говоря, начитавшись и наслушавшись, человек начинает включать свою воображалку и фантазировать. И такой процесс может длиться часами, а то и неделями. А если, не дай бог, этот



человек еще и в индустрии развлечений работает, то можете быть уверены на сто процентов — впечатления, которые он получил, ну для примера — на прошлой неделе, обязательно найдут свое отражение в его работе.

...Итак, в середине XIX века, после поражения сегуна Токугавы, наиболее ярые его приверженцы отплыли в Россию, чтобы обосновать там колонию и со временем вернуть былую мощь Токугавы. Благополучно добравшись до берегов Дальнего Востока, японцы принялись обживать пустынные земли царской империи. Год за годом дом Токугавы обрастал постройками и домами, создавая на территории чужого государства «маленькую Японию» с ее бытностью и культурой. Пока, наконец, это архитектурное сооружение не стало напоминать небольшой город, слухи о котором докатились и до царских покоев...

В долгие разъяснения пускаться не стану, однако замечу, что



ни одна империя в мире не позволила бы другому государству так просто обживать ее земли — пусть даже эти земли довольно пустынные, да и находятся за тридевять земель. Прекрасно понимая сложившуюся ситуацию, дом Токугавы решает выкупить приглянувшийся участок земли, чтобы в дальнейшем не иметь никаких проблем с территориальной целостностью российского государства. И вот в связи с этим в Москву были посланы послы.

То ли тогдашний император России был так щедр, то ли свое влияние оказала некая брешь в государственной казне (как там оно было на самом деле, для нас с вами останется загадкой) — но



глава государства подписал документ о передаче земли в вечное пользование дому Токугавы. В любом случае, тот факт, что казна Российской империи пополнилась не на малую кучу золотых монет, говорит нам о том, как тщательно и с каким упорством и энтузиазмом японцы подошли к делу.

И вот сделка состоялась. На Дальнем Востоке появился японский анклав — последний оплот Древней Японии, спроектированный и построенный в полном соответствии с японской традицией — с храмами и замками. Много воды утекло с тех пор, в доме Токугавы сменилось не одно поколение, каждое из которых вносило какие-то свои уклады и порядки. Однако, по крайней мере, одна традиция, берущая свое начало еще со времен первого сегуна дома Токугавы, оставалась неизменной даже в век нанотехнологий. Смысл ее заключался в том, что парень лишь тогда мог вступить в брак (да и брак этот лишь тогда мог считаться действительным), когда этот парень получал «на руки» маленький меч, являющийся символом брака между молодым человеком и девушкой.

Однако, как и у всех традиций, у этой тоже были свои плюсы и свои минусы. К числу недостатков, к примеру, относился такой факт: если один из членов семейства (отец, например) не давал своего благословения, то в этом случае брак тоже считался недействительным. Но со временем этот обычай утратил свою силу. Молодое поколение начало воспринимать его скорее как глупую формальность, нежели как строгое табу.

К положительным же сторонам упомянутой традиции относилось то, что меч возлюбленному мог вручить как глава дома Токугавы, так и его наследник. И в том и в другом случае меч мог быть вручен без извещения членов семьи. В общем, если дочурка тайком выкрала меч и уже при третьем свидании вручила его своему парню, то тот автоматиче-



ски становился ее мужем. Иногда это сильно раздражало родителей, но против устава дома не погрешь — как ни крути, а его приходится чтить. Поэтому в древний клан могли попадать люди, не имеющие ни дворянской родословной, ни даже, на худой конец, соответствующей фамилии.

Вот, пожалуй, и все, что касается предыстории данного мультфильма. К сожалению, чтобы хоть как-то уловить суть этой предыстории, вам придется раза два пересмотреть мультфильм. И все по той простой причине, что об этом ни вначале, ни в середине, ни даже в конце не говорится ни слова. Она была заложена в мультфильм без всяких объяснений — как фундамент. Ключом к ситуации может служить первый вариант сценария, написанный талантливым современным японским автором Канэмаки Кэ-нъити. Работая над сюжетом, Канэмаки делал ставку на жанр самурайского боевика, события которого разворачивались на территории Японии. Однако создавать серьезную картину с малым бюджетом — это все равно что заставить вас выпрыгнуть из самолета без парашюта. Поэтому режиссер Нисидзима Кацухико решил переделать сценарий, оставив в нем, однако, серьезный подтекст (о чем свидетельствуют, в частности, многочисленные намеки на традиции древней Японии). И чтобы это подчеркнуть, Кацухико изначально решил развернуть события в соседней стране — в Китае. Но позже он и вся творческая группа пересмотрели это решение — и действие сместилось в Россию. Как объяснял это позже сам Кацухико: «Россия нам показалась экзотической страной».



События картины начинаются с того момента, как русский парень по имени Галан, работавший сторожем в одном из университетов своей необъятной Родины, по воле случая (а может, и из-за привязанности к японской культуре) получает подарок от красавицы Нацу (девушки из «русской Японии») — настоящую древнюю когатану, малый меч. Поначалу молодой человек даже немного удивляется. Ведь вот уже несколько лет как он занимается кэндо (правда, без особого успеха) — но за все это время ни разу еще он не удостоивался чьего-либо внимания. А тут такой подарок. Вдобавок, Нацу предлагает посетить дом ее отца, где Галан сможет прикоснуться к частичке Японии — страны, истории которой он уделяет едва ли не все свое время.

Однако вскоре выясняется, что у Нацу на Галана вполне определенные планы. Она ведь дочь правителя «русской Японии», и, как мы уже знаем, это в ее роду древний меч принято дарить будущим зятям. С другой стороны, отец Нацу вовсе не собирается соглашаться с ее выбором — более того, он уже подобрал для дочери более подходящего жениха...

Но вот во что все это вылилось, я вам не расскажу. Чтоб не испортить впечатления от просмотра этого фильма (в финале которого, кстати, звучит русская народная песня).



В итоге:

«Пламенный лабиринт» — это легкая комедия в пародийно-самурайском стиле со множеством эротических шуток и намеков. Создавая персонажей, авторы явно черпали вдохновение из консольных игр, замешанных на боевых искусствах (вот уж где всегда можно найти персонажей из разных стран и всегда с ярко выраженными национальными чертами).

По поводу названия мультфильма могу сказать лишь одно. На моей памяти это единственный в истории аниме случай, когда оригинальное название написано на русском. Причем слово «пламенный» изначально было написано неправильно — с тремя «Н», но третья «Н» была зачеркнута. С какой целью это было сделано, не знаю. Но думаю, что просто прикола ради.

На этом все. Желаю удачного просмотра.

Sova

Cheats + Hits

Max Payne 2

Чтобы получить доступ к консоли, добавьте в свойства ярлыка игры (в закладке со ссылкой на файл *maxpayne2.exe*) параметр *-developer*. После запуска консоль будет доступна по нажатию тильды (~).

В игре есть возможность ввести множество кодов — все их можно посмотреть, введя команду *help*. Основные читы:

- *coder* — бессмертие, все оружие и бесконечные патроны (перезаряжаться все равно нужно). Жизнь доходит до нуля, и игра продолжается в таком состоянии;
- *god* — бессмертие;
- *mortal* — отключить бессмертие;
- *getallweapons* — дает все оружие;
- *quit* — выйти из игры;
- *showfps* — показать fps (так, для справки);
- *getberetta* — дает беретту и патроны к ней;
- *getbullettime* — включает *bullettime*;
- *getcoltcommando* — дает винтовку «Колт» и патроны к ней;
- *getdeserteagle* — дает пистолет «Пустынный Орел» и патроны (слабая пушка);
- *getdragunov* — дает винтовку Драгунова и патроны;
- *gethealth* — якобы дает 1000 здоровья (на самом

деле просто восполняет его);

- *getingram* — дает «Инграм» и патроны;
- *getkalashnikov* — дает автомат Калашникова и 1000 патронов;
- *getmolotov* — дает кучу бутылок с зажигательной смесью;
- *getmp5* — дает MP5 и патроны;
- *getpainkillers* — якобы дает 1000 таблеток обезболивающего (реально же — вошь);
- *getpumpshotgun* — дает помповое ружье и патроны;
- *getsawedshotgun* — дает дробовик с патронами;
- *getsniper* — дает снайперскую винтовку и патроны;
- *getstriker* — дает осколочную пушку и патроны;
- *jump10* — персонаж делает высокий прыжок...
- *jump20* — ...еще выше прыжок...
- *jump30* — ...и еще выше. Полезно, если в режиме бога свалишься куда-то, откуда не можешь выбраться;
- *showhud* — отключает HUD.

Когда вводишь код, в консоли отображается его исполнение в виде команд движка. Чтобы команды пропали, нужно нажать тильду дважды: в первый раз закрывается консоль, а во второй — выключа-

ется отображение исполнения команд.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Коды вводятся в главном меню в *Options/Cheats*. Если код сработает, раздастся соответствующий ему звук.

- *(0)(0)* — открыть доступ ко всем уровням;
- *Watch_Me_Xplode* — дает доступ ко всему видео, читам, игрокам и предметам;
- *FBIAgent* — это любители назвали режимом «Матрицы». Странное чувство юмора;
- *I'mYellow* — можно в любой момент выполнять трюки *Special*;
- *BeLikeEric* — скольжение по крокам и трубам без падений;
- *FreeWheelie* — *manual* без ошибок;
- *Moon\$hot* — включается гравитация, как на Луне.

В игре можно открыть новых персонажей, новые уровни или взять любой предмет, введя для этого имя персонажа или название уровня (предмета).

Персонажи:

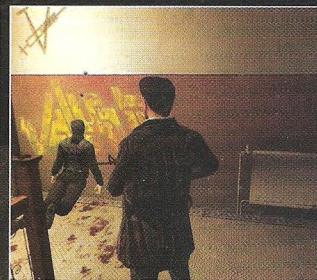
- *Eddie (Iron Maiden)*;
- *Jango Fett (Star Wars)*;
- *Mike Vallely*;
- *Daisy*.

Доступ к уровням:

- *Chicago*;
- *Carnival*.

Читы доступа к фичам (режимы игры):

- *Cool Specials*;
- *Gorilla Mode*;
- *Kid Mode*;
- *Big Head Mode*;
- *Hoverboard*;
- *Slomo*;
- *Disco Mode*;
- *Invisible*;
- *Super Blood*;
- *Flame*;
- *Sim Mode*.



Экипировка и внешний вид:

- *Officer Dick's Head*;
- *Ollie Head*;
- *Kenny Head*;
- *Metal Head*;
- *Clown Head*;
- *Eraser Hair*;
- *Clown Hair*;
- *Paper Bag*;
- *King Glasses*;
- *Officer Dick*;
- *Ollie Coat*;
- *Kilt*;
- *Smile Boxers*;
- *Heart Boxers*;
- *Ollie Pants*;
- *Clown Pants*;
- *Clown Boots*.

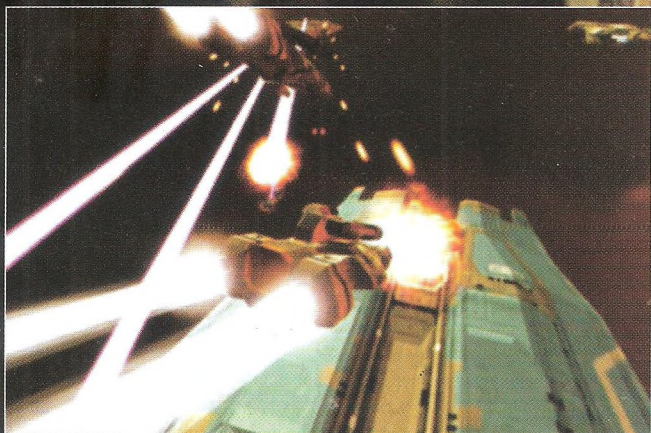
Call of Duty (демо-версия)

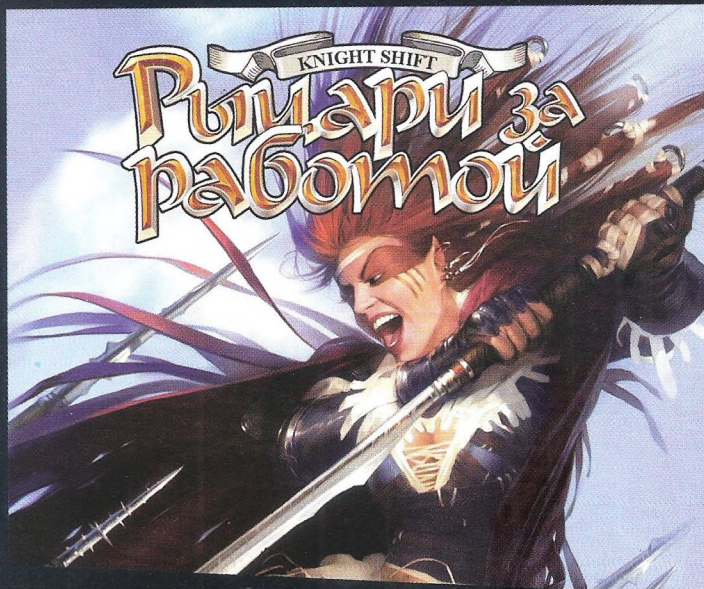
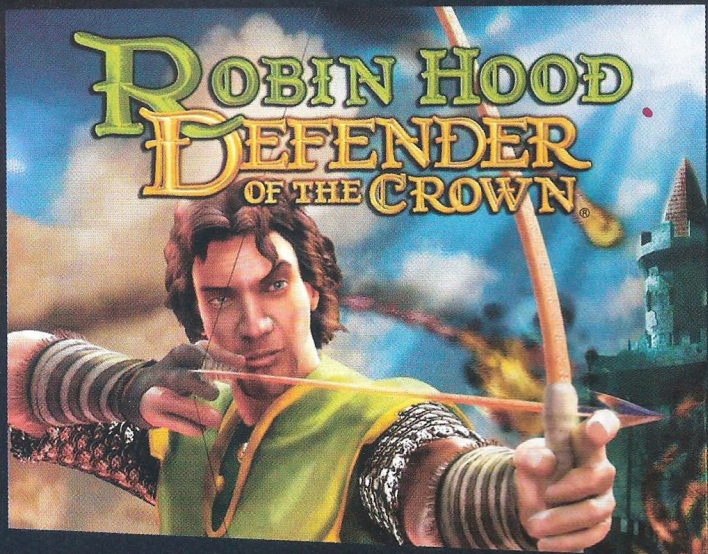
Чтобы включить режим читов, изменяем ярлык, дописав к нему *+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1*. После этого в игре можно вводить читы. Они вводятся в консоли (тильда, <~>).

Если после ввода чита появляется сообщение *cheats are not enabled on this server*, введите команду *spdevmap burnville*. После этого попробуйте еще раз.

Если же после ввода чита появляется сообщение *cheats are not enabled on this server*, введите команду *spdevmap burnville*. После этого попробуйте еще раз.

- *god* — режим бога;
- *god* — бессмертие;
- *give* — дает предмет (оружие), название которого вы впишете после слова «give»;
- *give health* — полное здоровье;
- *notarget* — враги не стреляют по игроку;
- *noclip* — режим призрака, возможность проходить сквозь стены и прочие объекты;
- *give all* — дает все оружие и патроны (игра падает);
- *give ammo* — дает все патроны и броню (игра падает).





НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

З питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.



GeForce FX

ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ



Когда-то давным-давно, еще на заре человечества, люди ходили друг к другу в гости и, сидя у камина, играли в карты. Так и тянулись — один за другим — скучные зимние вечера. Эти игры не добавляли адреналина в кровь, не заставляли ее быстрее бежать по жилам, а сердце — биться чаще. И тогда молодые воины начали придумывать для себя новые игры — когда кровь летела во все стороны, адреналин бушевал вовсю, а сердца обрывали свой стук навеки... (по-моему, это я красиво загнул, да?).

Теперь все несколько изменилось. Молодые воины все чаще пускают кровь в виртуальных мирах, по-прежнему добавляя себе в кровь адреналина — но уже без опасности для сердец окружающих.

И хотя с тех времен, когда наши предки сидели по вечерам у камина, прошли столетия, карты, тем не менее, не потеряли своей актуальности — и даже наоборот, стали приобретать для любителей виртуальных боев все большее зна-

чение. Но карты, как вы уже наверняка догадались, не простые — а железные, именуемые также видеокартами, а в простонародье так и вообще «видяхами».

Ну что ж, молодые воины с холодным сердцем и грязной совестью, поэтическое вступление закончено, перейдем к основной части. В наши суровые дни видеоигры становятся все более жестокими (вспомните всякие там Unreal'ы и прочие Doom'ы), а уж требования к видяхам — те вообще ужесточаются неимоверно. Если говорить о IT-разработчиках в этой сфере, то для геймеров существует только два имени: ATI и nVidia — родители Radeon и GeForce. Извечные эти конкуренты ведут такую же упорную и нескончаемую гонку акселераторов, какой была гонка вооружений между СССР и США.

Вообще-то, сравнивать принято только новейшие чипсеты двух гигантов видеоиндустрии — но ведь кому как не нам знать, что правила создаются исключительно для того, чтобы их нарушать.

В мои руки попало две видеокарты на чипах от nVidia: GeForce FX 5600 (производства Sparkle) и PixelView GeForce FX 5900 (от компании Prolink). Первая разработана на основе чипсета NV31, вторая — на основе NV35. Существенные отличия наблюдаются также и в цене. Так, Sparkle стоит около \$170, а PixelView — \$370. Вот я и решил сравнить эти карточки и посмотреть, за что же народ просит такие бабки (да и, опять же, выпуск «Doom 3» неуклонно приближается, и явно пора делать апгрейд видео).

Самые нетерпеливые могут сразу переходить к разделу «Тестирование», остальным же предлагаю сначала краткий обзор видеокарт.

Что в черном ящике?

Начну с младшего братца — GeForce FX 5600 производства Sparkle.

В комплекте с картой поставляются:

- 2 CD-диска: один с драйверами, другой — с программой PowerDVD;
- инструкция на английском;
- переходники VGA-DVI, S-video-S-video, VIVO <-> RCA + S-video.

Видеокарта оснащена выходами DVI, D-SUB (он же — обычный VGA), VIVO (Video in-out).

Технические характеристики устройства таковы:

- память — 128 Мб (интерфейс 128 бит);
- 400 МГц RAMDAC;
- частота ядра — 325 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x.

Кратко остановлюсь на применяемых технологиях обработки видео. Во-первых, следует обратить внимание на под-

систему CineFX Engine. Она призвана создавать реалистичные спецэффекты от взрывов и стрелянины, типа как бы сравнимые с киношными. Если учесть, что карта поддерживает 128-битный цвет, то нетрудно поверить, что, когда горит металл и с неба падают самолеты, на экране отображается неопишуемая красота.

Во-вторых, имеется технология Intellisample, позволяющая сглаживать неровности на границах объектов. Если же говорить человеческим языком, то, благодаря Intellisample, в картинке не будут видны лесенки и разные там неровности.

Теперь перейдем к GeForce FX 5900 от компании Prolink. Комплект поставки богаче, нежели у предыдущей видеокарты. В него входят:

- диск с драйверами;
- PowerDirector 2.5;
- WinDVD 4;
- игра «Le Mans 24 hours» и 2 диска с демками;
- инструкция на английском языке;
- RCA-кабель;
- переходник VIVO <-> RCA + S-Video.

Краткие технические характеристики:

- память 128 Мб (интерфейс 256 бит);
- частота памяти — 800 МГц;
- частота ядра — 400 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x;
- карта имеет выходы DVI, VGA, VIVO.

Отмечу отличия в технологиях обработки видео между GeForce FX 5900 и видеокартой, рассмотренной выше. В случае с GeForce FX 5900 используется

подсистема CineFX версии 2.0 — это усовершенствованный вариант, благодаря которому спец-эффекты должны выглядеть еще более яркими и насыщенными. Изменению подверглась также и технология сглаживания неровностей, которая носит теперь название Intellisample HCT. По заявлению производителей, благодаря Intellisample HCT скорость сглаживания повышается на 50%. Последним штрихом к общей картине служит технология обработки теней UltraShadow.

Ну что же, посмотрим теперь, как наши герои поведут себя в боевых условиях.

Проверка огнем

В качестве тестов использовались любимые всеми игры: «Quake III Arena», «Return To Castle Wolfenstein», «Serious Sam: The Second Encounter» и «Unreal Tournament 2003». Не обошлось и без всемирно признанного теста видеокарт 3DMark 2003. Напомним, что в 3DMark включены четыре игры, каждая из которых по-своему нагружает видео:

- **Wings of Fury.** Жанр — авиасимулятор: орды самолетов крушат друг дружку на фоне декораций из ярких взрывов и массы обломков. Основная нагрузка в данном случае приходится на мультитекстурирование, а также отрисовку дыма и огня;
- **Battle of Proxysun.** Типичный 3D Action, причем разворачивающийся в космосе: на космическом корабле одни пацаны мочат других. Зачем и почему, не ясно — но выглядит ярко. Используются следующие эффекты: Normal Mapping (позволяет создавать складки на бронекостюмах десантников; во до чего техника дошла!), динамические тени (которые заранее не программируются, а создаются в реальном времени) и еще куча мутот, связанных с передачей освещения от ярких взрывов и прочей ерунды — но не буду забивать всем этим голову ни вам ни себе (у меня она и так болит);
- **Troll's Lair.** Относится к одному из любимых моих жанров — RPG. Отаважная барышня вламывается в пещеру к троллям и безжалостно

убивает бедных животных, наверняка занесенных в Красную книгу (и куда Гринпис смотрит?). Вообще, все эффекты, описанные в предыдущем пункте, в полной мере относятся и к «Troll's Lair».

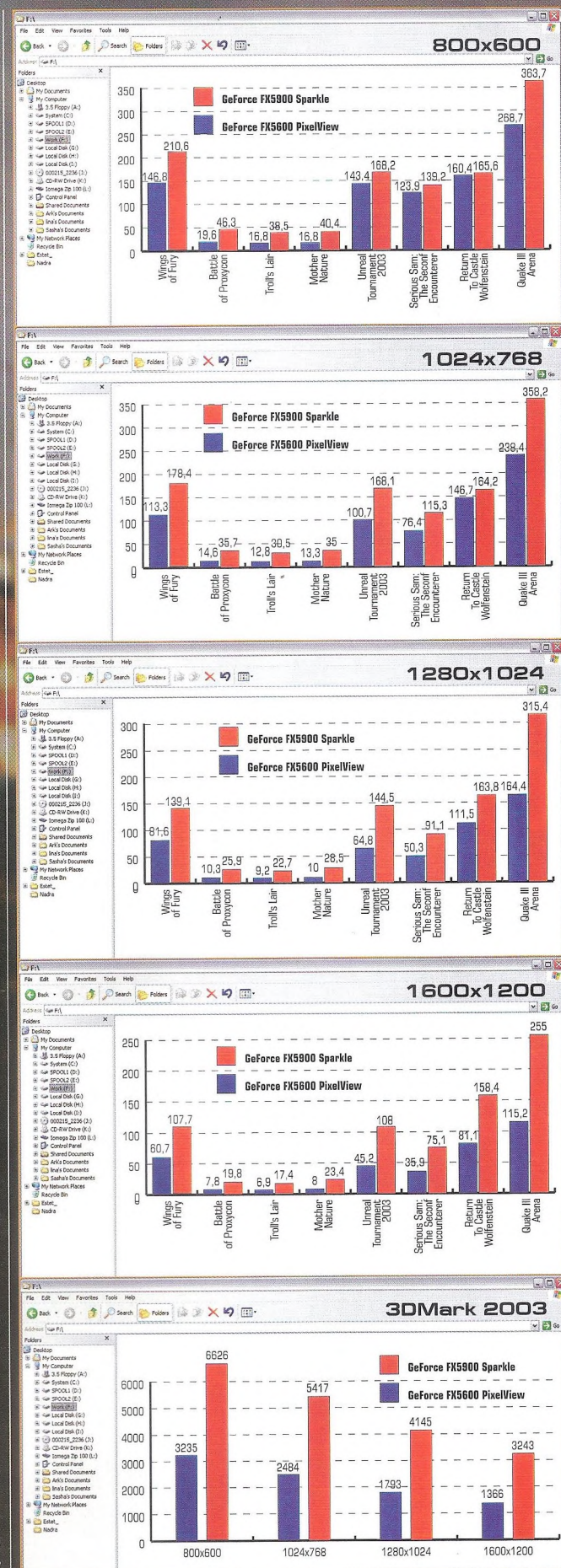
- **Mother Nature.** Собственно, это и не игра даже, а просто демка с видами природы. Однако какая демка! 3Dmark стоит запустить уже хотя бы ради того, чтобы все это увидеть. В тесте используется масса текстур, которые накладываются на поверхность земли, а для создания воды используются вершинные шейдеры версии 2.0. Короче, если вы ничего не поняли, могу сказать просто: картинки природы наворочены настолько, что далеко не каждая видяха их потянет.

Так, тесты описаны, можно начинать разбор полетов. В общем-то, результирующие графики говорят сами за себя: по всем показателям GeForce FX 5900, как минимум, вдвое опережает GeForce FX 5600 — и это обстоятельство полностью оправдывает его высокую цену. Стоит обратить внимание и на то, что производительность GeForce FX 5600 сильно зависит от используемого разрешения. Например, при 1600×1200 скорость падает вдвое. Детище Prolink в этом плане намного более терпимо — и падение количества fps при больших разрешениях здесь менее заметно. Что говорит о высоком классе исполнения устройства. По всему видно, что новое ядро значительно улучшило характеристики видеокарты.

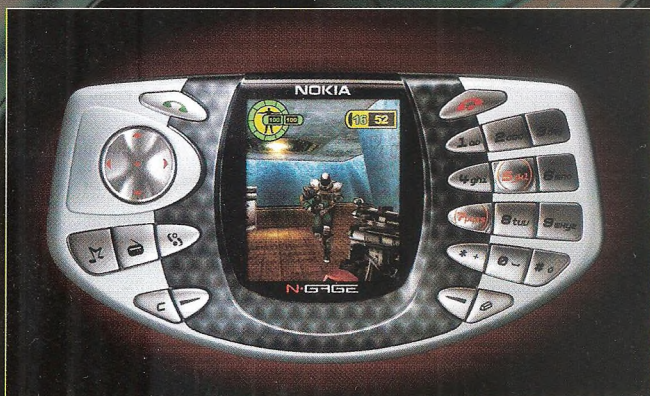
Показатели GeForce FX 5900 особенно радуют в тесте «Battle of Proxysun». В плане графики эта игра должна быть близкой к «Doom 3», а уж он-то, как вы, наверное, слышали, будет очень и очень требователен к мощностям видеокарты. Так что всем, кто ждет эту игру, советую копить деньги...

На сим и прощаюсь с вами, граждане геймеры. Удачи вам в виртуальных боях!

Дмитрий Костюк,
dima@comizdat.com



Мобильный геймеризатор



Еще пару лет (или даже еще год) назад новость о портировании «Quake» под мобильную консоль была бы сверхсхоластически новой. Сейчас же этим мало кого удивишь. Геймы под Java и прочими мобильными штуками идут «на ура», и каждый новый порт воспринимается как должное.

Мы решили посмотреть, что же такого нового и навороченного могут нынешние мобилы — и для сего правого дела представительство *Nokia* дало нам поиграться мегааппаратом *N-Gage*.

Сам по себе аппарат решает. Ну, посудите сами: в одном корпусе оно и MP3-плеер (что, в общем-то, не ново), и FM-приемник, и цифровой диктофон, и MMS... А уж цветной экран, «полнозвучное» и громкое воспроизведение звука, джойстик и прочие прибамбасы — все это вообще считается уже нормой жизни. И не забудьте, что это, в конце концов, телефон GSM 900 и 1800, поддерживающий GPRS! Но и это для нас еще не главное! Для геймера главное — игры.

Теперь о них, о родимых. В комплект поставки телефона входит карточка памяти типа

MMC на 64 Мб и кабель USB, который одной своей стороной втыкается в телефон, а другой — в комп. Нет, GPRS — это, конечно, сила! Но иногда удобнее качнуть нужную прогу с компа. Так вот на карточку типа MMC легко можно положить любую программку, которая туда только влезет. Если учесть, что «Quake» — в урезанном по самые помидоры оригинале — занимает с десяток метров, то можно подсчитать, что таких облегченных игрушек может войти на карточку очень даже много.

Есть куча фирм, которые занимаются распространением игр для телефонов, — они шлют их на телефоны или продают с сайтов (или даже в магазинах на карточках памяти). В Украине такие сервисы развиваются тоже весьма активно. Сейчас, правда, вряд ли возможно у нас приобрести столько же игр, сколько, скажем, в Великобритании... Почему именно в Великобритании? А потому что я, побывав на сайте одного из английских магазинов электронных развлечений, нашел такие игры для N-Gage, что голову сворачивает...

Итак, на данный момент на платформах Java, Morphun

и еще на каких-то, предлагаются игры самых разных жанров: от аркад, симуляторов, платформеров, пазлов и спортивных — до самого настоящего экшена. В числе самых ярких портов стоит отметить «Tony Hawk's Pro Skater» (не четвертый, а просто про-скейтер), «Tomb Raider» (Лара рулит!), «Tom Clancy's Splinter Cell» (по опросам геймеров, Сеня Рыбкин в двухмерном виде стал лучшим портом ПК-игры на мобильную платформу), «Moto GP» (руки до мотосима у нас так и не дошли), «NBA 1x1» (экран все-таки маловат, чтобы играть 2x2) и даже такая мегаигра как «Pandemonium». Это типа такая RPG, если кто не в курсе.

В портированных под N-Gage играх замечен также стрип-покер (ну, так себе, если честно) и «Sexonix» (ветераны помнят). Но мы не об этом. Есть еще одна хитовая игрушка — «Red Alert»... нет, не то... «Blue Fiction»... Опять не то. А! Вот — «Red Faction»! © В творение самого Бога Всех Геймеров Всего Мира можно играть теперь даже в лифте. Даже в шахте лифта. Даже в шкафу. В общем, в самых непригодных для этого местах ©.

Да, приспособить их теперь — нефиг делать. Просто включи мобилу, зайди в навигатор по диску, найди игру — и несколько часов экшена у тебя в руках и мозгах!

Экранчик, конечно, маловат, но... это же, елки-палки, не домашний кинотеатр! Чего тут можно требовать? Для телефона же развлекалово такого уровня — просто супер! Что касается графики, то она примерно на уровне все того же первого «Quake». Местами, правда, качество картинки доходит до высот «Doom 2» — но, в любом случае, для небольшого (если сравнивать с монитором) разрешения это очень даже нормально. На скринах видны монстры, похожие на монстров, и враги, похожие на врагов. В общем, все очень понятно.

Теперь о тенденциях. Тенденции — правильные! Во всем мире, да и в Украине тоже, наконец появились удобные сервисы для телефонов и зайдя на специальный портал можно загрузить себе на телефон Java-игрушку. Мы — геймеры. И мы хотим шпилить всегда и везде. Так что инновации только приветствуем!



Серийный комп — выбор про-геймера

Как бы старый анекдот: как хакнуть банкомат? Берешь ноутбук и кувалду. Кувалдой вскрываешь банкомат и забираешь деньги. А вот ноутбук нужен, потому что ты хакер!

Как бы новая тема: как стать про-геймером? Чтобы стать про-геймером, нужно купить комп и научиться играть в игры. Говорите, не смешно? Ха! Правильно, не смешно — потому что это чистая правда, а не анекдот!

Компания **Unitrade** — наш давний и любимый партнер — известна тем, что умеет предложить именно ту вещь, которая вам нужна. В данном случае мы имеем в виду, в частности, и то, что Unitrade в сети своих магазинов, распростершейся на всю страну, предлагает покупателям серийные ПК ведущих марок.

Давайте проясним, что такое «серийный ПК» и чем он отличается от «просто» ПК. Вот, например, купил я себе бутылку пива low-end. Пиво оказалось супер — пенное, прохладное и вообще приятное. Вкус — отменный. Я запоминаю название пива, иду в магазин и беру такую же бутылку пива. Прихожу домой, открываю бутылку — а там полный ацтой! Кислая жижа с тихо шевелящимся осадком коричневого цвета (история, между прочим, из жизни!). Что это значит? Это значит, что пиво это делает и разливают завод, не знакомый с нормами ISO. Если производство серийное и сертифицированное, то все изделия, сошедшие с конвейера, будут полностью идентичными. И каждая бутылка пива, купленная в любом месте и в любое время, будет

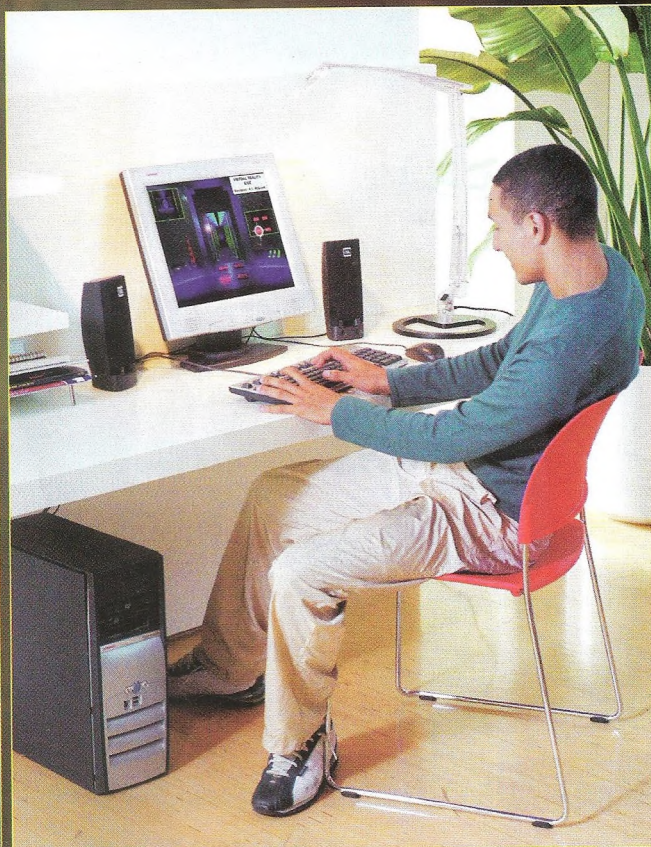
иметь одинаковый вкус, цвет, запах — в общем, все они будут одинаковыми! Впрочем, как и пиво в них. И если пиво удалось один раз, то таким же вкусным и приятным оно будет каждый раз, как вы его купите.

Так вот серийный ПК — это то самое вкусное пиво, которое удалось один раз. И все модели такого ПК — тоже точно такие же удавшиеся.

В магазинах Unitrade сейчас продается куча разных компов на любой вкус — не только ПК торговых марок, принадлежащих самой Unitrade, но и компов с марками e.verest и «Квазар-Микро». Есть и суровые «буржуйские» машины экстра-класса от HP/Compaq и Sony. (Да, а что касается торговых марок самой Unitrade, то это уже известные в стране Inteza и Freestyler.)

Как-то так сложилось, что есть любители процов от Intel и есть поклонники процов AMD. Вот редакция «Шпиль!» — ярый поклонник процессоров только одной, самой лучшей марки. Это, естественно, процессоры [вырезано по соображениям цензуры]. Ну, вы сами знаете, что они гораздо лучше процессоров [опять вырезано цензурой]. Так вот, Unitrade удовлетворяет запросы обеих групп товарищей — для любителей Intel у нее припасена Inteza, а для адептов AMD существует Freestyler. В любом случае, все компьютеры в магазинах Unitrade чем-то классные. Глаза разбегаются, если честно.

Стоит заметить, что, несмотря на высокий класс и ровный высокий уровень качества машин марок Unitrade, они сейчас стали примерно



на 15% дешевле, чем раньше. Дело в том, что Unitrade, как настоящий бренд, отказалась от собственного производства — в пользу многосторонней проработки конфигурации компов и обеспечения их мегасбалансированности для конкретных групп приложений — помните то самое «вкусное пиво»? Так вот, Unitrade «пишет рецепты» изготовления, а компы производятся ведущими производителями на лучших заводах — комп для игр, комп для работы в инете, комп — мультимедийный домашний центр, и т. д. Ну а массовость позволяет снизить цену аж на целую кучу денег. Круто!

Да и то, что в магазине всегда можно купить ПК четко сбалансированной комплектации — это тоже круто! И, кроме того, если сегодня твой сосед купил комп «просто обалдеть какая классная машина!» — то стоит тебе только захотеть и ты сможешь купить **точно такой же комп!** Ну это просто предел. Просто пришел, выбрал и заплатил. Unitrade явно знает, что делает.

Что касается самих конфигураций, то в следующем выпуске мы обязательно разберем самые хитовые компы, предназначенные для работы дома.

Геймеры, вас ждет просветление!

Раздача слонов на «ЦифроМании»



Очень даже удачно начался октябрь для любителей информационных технологий в целом и для любителей слонов в частности. «Каких слонов?» — спросите вы. Да тех самых — желанных, шаровых, которых компании раздаривают лучшим из лучших своих почитателей! На радаре очаг массовой раздачи был отмечен на территории выставки «ЦифроМания».

Особенно зашкаливала стрелка в той точке, где расположился стенд журнала «Шпиль!». Мало того, что все покупатели уходили, радостно шурша кулечками с любимыми журналами (брали не по одному, а по несколько «Шпилей!» за раз); мало того, что все они принимали участие в беспроигрышной лотерее и выигрывали подарки от компаний «1С», «Цебит», «Unitrade» и «Lucky Net». Мало того! Мы,

как настоящие фокусники, для своих читателей припасли в рукаве козырный туз: на нашем стенде можно было пострелять из настоящего оружия в мультимедийном тире компании «Ингул». Хочешь, стреляй по волку из мультфильма «Ну, погоди!», а хочешь — по Бабе Яге из движения Талибан, пикирующей на мегаполисы северного полушария. Весело и интересно.

А хитом сезона, конечно, стал состоявшийся в последний день работы выставки розыгрыш среди всех участников всех акций, проводимых на наших стендах, мощного персонального компьютера Inteza, предоставленного компанией «Unitrade». Вот это был обалденительный супермега-хит, я вам скажу! Вся выставка скандировала хором «Шпиль!» и «Unitrade», охрана забыла о своих обязанностях и размахивала нашими флагами. В общем, спешим сообщить, что ПК выиграл Марчук Вячеслав. Наши поздравления!

Что еще интересного было на выставке? Нам понравились цифровые фотокамеры на стенде компании «Юг-Контракт» и станция нелинейного видеомонтажа «Епоса», игрушки «1С» и викторины «DiaWest». Еще понравились выступления на подиуме «ЦифроМании» девушек из модельных агентств, но это уже совсем другая история...

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 3026281

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони: (044) 553-3986, 553-1940

Твой ШПИЛЬ!

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях:

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Стоимость доставки за все	ИТОГО
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	2 грн.	
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		2 грн.	
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50			

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____
Имя _____
Индекс _____
Адрес _____
Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С Украина	2-я обл.	ООО «КИТ»	19, 27
Samsung	4-я обл.	Вектор	21
		K-Trade	31, 37
ИКС Мегатрейд	7	ИД «Мой компьютер»	33, 39
IP Telecom	9, 29	VDV	35
DiaWest	11, 13, 15	Мультитрейд	43

«Шпиль!»

Выдается російською мовою;
щомісячно: від травня 2001 р.,
№ 11 (24)

Видавець ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Лішук

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.М. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 21.10.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №03-4097

Друк офсетний
Папір формат 60х90/8
ум. друк. арк. 6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2003

Засновник — С.М. Костюков

Свідчення № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

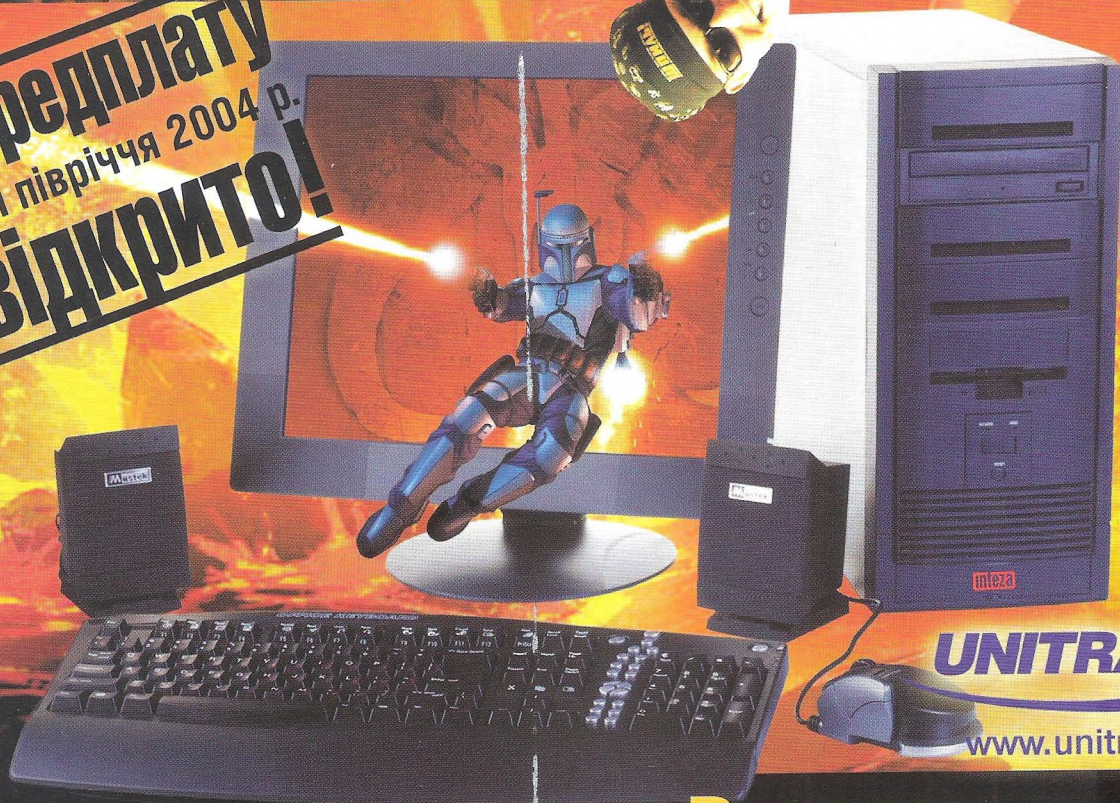
В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727



Передплату
на 1 півріччя 2004 р.
Відкрито!



UNITRADE

www.unitrade.ua

Розпочався сезон полювання за призами!

Кожен, хто передплатить журнал «ШПИЛЬ!»
на півріччя 2004 року, може виграти один із ЧУДОВИХ ПРИЗІВ:

Від компанії Lucky Net

- 7 інтернет-карток на 1 місяць
- 14 інтернет-карток на 1 тиждень
- 10 футболок
- 3 годинника
- 10 каталогів «Ресурси українського Інтернет»

Від журналу «ШПИЛЬ!»

- 3 фірмові рюкзаки
- та 2 не менш фірмові сумки

Від компанії Цебіт

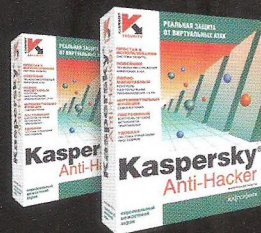
- 4 комплекти Kaspersky Anti-Hacker

Або навіть ГОЛОВНИЙ ПРИЗ:
**потужний ігровий ПК *Inteza* від мережі магазинів
персональної електроніки Unitrade!**

Інформаційна служба Unitrade: тел. (044) 461-8888, e-mail: operator@unitrade.kiev.ua



ЦЕБИТ



Умови:

Право брати участь у розигранні призів має кожен, хто передплатив журнал «ШПИЛЬ!» на 1 півріччя 2004 р. (на пошті, через редакцію або через передплатні агенції)

Для участі в розигранні необхідно до 10 січня 2004 р. надіслати до редакції копію передплатного документу та копію документу, що підтверджує сплату

Крім того, у листі напишіть розбірливо:

- Вашу адресу
- прізвище, ім'я та по батькові
- номер контактного телефону

Результати передплатної лотереї буде опубліковано в журналі «ШПИЛЬ!» № 2/2004

Передплатні індекси:

01727 — з CD
23852 — без CD

ти з вами однієї крові
всі ігри • всіх жанрів • для всіх
ШПИЛЬ!
ігровий журнал нового покоління



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SyncMaster* 152X

НОВИЙ СИНОНІМ ШВИДКОСТІ



Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алгірі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Софт+ (044) 2587678, 2587679

Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

* СінкМастер
** Самсунг Діджітолл. Приєднуйтесь.

SAMSUNG

САМСУНГ